

**Inês Filipa de Barros Oliveira** **Tradição e Tecnologia: Contos  
Tradicionais e *Videogaming***



**Inês Filipa de Barros Oliveira** **Tradição e Tecnologia – Contos  
Tradicionais e Videogaming**

Projecto apresentada(o) ao IADE-U Instituto de Arte, Design e Empresa – Universitário, para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Design e Cultura Visual, opção de especialização em Cultura Visual realizada sob a orientação científica do Doutor Eduardo Alberto Vieira de Meireles Côrte-Real, Professor Associado e Presidente do Conselho Científico do *Instituto de Arte, Design e Empresa* – Universitário, *IADE-U*



Dedico este trabalho aos meus pais, Cecília e Manuel Oliveira que desejaram que eu tivesse estudos e que muito me ajudaram financeiramente para que eu pudesse estudar o que mais gosto. A eles, muito obrigado.

## **o júri**

Presidente

Doutor Armando Jorge Gomes Vilas-Boas,  
Professor Auxiliar do *Instituto de Arte, Design e Empresa* –  
Universitário, *IADE-U*

## **Vogais**

Doutor Francisco José Almeida Santos Agostinho,  
Professor Auxiliar da Faculdade de Arquitetura da  
Universidade de Lisboa

Doutor Licínio Gomes Roque,  
Professor Auxiliar da Faculdade de Ciências e Tecnologia da  
Universidade de Coimbra.

Doutor Eduardo Alberto Vieira de Meireles Côrte-Real,  
Professor Associado e Presidente do Conselho Científico do  
*Instituto de Arte, Design e Empresa* – Universitário, *IADE-U*



## **agradecimentos**

Começo por agradecer à Bianca Santos que foi uma peça fundamental para a minha motivação e orientação, à Casimira Mata que sempre foi prestável e me facultou informações de espontânea vontade, à Elsa Silva que tanto mostrou interesse pelo meu projeto e me entusiasmou a seguir em frente, ao Tiago Lai tanta atenção me dedicou acompanhando-me por várias vezes a bibliotecas e centros de pesquisa e me ajudou a compreender a acessibilidade do texto e das imagens, à Dra. Vitória Ortigas que me encorajou a fazer aquilo que gosto e a romper barreiras, à Raquel Sousa que me ajudou com questões formais e que desde a infância me incentiva a estudar mais e à Professora Ana Bígio que se disponibilizou para me ajudar na animação e apresentação do projeto. A todos agradeço humildemente.





**palavras-chave**

contos tradicionais; videojogos; património;  
plataformas móveis

**resumo**

O projeto surgiu do desejo de recuperar alguns dos contos tradicionais mais antigos, originalmente passados num tom de testemunho de boca em boca e que hoje em dia, com o ritmo cada vez mais agitado da vida, tendem a cair no esquecimento. Como tal, despontou a ideia de os recuperar usando os meios que atualmente são mais atrativos ao público, aliando-os às novas tecnologias, nomeadamente aos videojogos e às plataformas móveis. O objeto final consta, então, numa coleção de livrinhos de contos, cada um com a sua respetiva história, adaptado de um levantamento de contos de Francisco Adolfo Coelho. O propósito é que cada um seja ilustrado nos momentos mais importantes da história e a ilustração seja acompanhada por um código “QR”, que permite que, através de uma aplicação para telemóvel, acesso a um mini-jogo temático de acordo com o momento da história.



**Keywords**

tradicional tales; videogaming; heritage; mobile platforms

**abstract**

The project arose from the aim of recovering some of the older traditional tales, originally passed in a tone of testimony by word of mouth and that nowadays, with the increasingly hectic pace of life, tend to fall by the wayside. As such, the idea of retrieval them using the means that are currently more attractive to the public emerged, combining them to new technologies, particularly the gaming and mobile platforms. The final object appears, then, a collection of little books of short stories, each with its respective story, adapted from a collection by Francisco Adolfo Coelho. The purpose is that each one is illustrated in the most important moments of the story and the illustration is accompanied by a “QR” code, which allows, through a mobile application, to access a mini-game themed according to the time in story.



## Índice

Índice de imagens .....	16
Introdução .....	16
PARTE I .....	19
O Projeto .....	19
-Tema, Pertinência, Objetivos e Metodologias .....	19
Videojogos.....	22
- Enquadramento.....	22
- Origem e História .....	22
- Géneros e Público.....	25
- Características e Simbolismos .....	29
- Plataformas e Aplicações Móveis .....	37
O conto tradicional .....	38
- Enquadramento.....	38
- Origem e História .....	38
- Géneros e Público.....	40
- Características e Simbolismos .....	42
PARTE II .....	47
Contos tradicionais em diferentes meios.....	47
- Reflexão, diferenças e semelhanças: .....	47
- Na Literatura .....	47
- Na lustração .....	48
- Na Arte .....	49
- Na Banda-Desenhada.....	52

- No Cinema .....	52
- Nos Videojogos .....	54
Casos de estudo .....	56
- O caso “Kids Book Maker” .....	56
- A génese do projeto .....	56
- Objetivo e Público-Alvo .....	57
- Conclusões e Vantagens .....	57
- O fenómeno “ <i>Angry Birds</i> ” .....	59
- A génese do projeto .....	59
- Objetivo e Público-Alvo .....	60
- Conclusões e Vantagens .....	61
PARTE III .....	63
Projeto .....	63
- O conto escolhido .....	63
- Resumo .....	63
- Justificação .....	64
- Influências .....	64
- Logotipos e Ilustrações .....	67
- Esquemas do videojogo e explicação dos mesmos .....	69
- Testes e esboços .....	84
Bibliografia .....	93

## Índice de imagens

Fig. 1– “Brown Box”. Imagem © “The Strong” .....	22
Fig. 2 – Imagem ilustrativa de um jogo utilizador de “G-Sensor” © “Evo 4 You” .....	24
Fig. 3– Screenshot do jogo “Super Mario Bros. U” © “The Geeks Club” .....	26
Fig. 4– Screenshot do Jogo “God of War 3” © “plaZeHD” .....	26
Fig. 5– Rótulos aprovados pela ESRB. Imagem © ESRB.....	27
Fig. 6– Máquina de salão de “Dance Dance Revolution” © Blog “Kosplayers” .....	31
Fig. 7 – Screenshot do Jogo “Street Fighter x Tekken” © “Push Square” .....	34
Fig. 8 – Wallpaper oficial do Jogo “The Legend of Zelda: The Minish Cap” © Zelda.com .....	36
Fig. 9 – Exemplo de Código “QR”. Código Teste gerado a partir de <i>kaywa.com</i> .....	37
Fig. 10 – Screenshot do filme da Disney “A Princesa e o Sapo” © Globo.com.....	44
Fig. 11 – “Capuchinho Vermelho”. Gustave Doré.....	49
Fig. 12 – “Sleeping Beauty”. Performance de Taras Polataiko. 2012 .....	50
Fig. 13 – “Hey Diddle Diddle”. Paula Rego. 1989.....	51
Fig. 14 – Wallpaper oficial do filme “Shrek” com “os três ratos cegos” .....	53
Fig. 15 – Screenshot do interface do programa “Kids Book Maker” © AppGeneration .....	57
Fig. 16 – Screenshot do Jogo “Angry Birds” © Suck My Trend .....	60
Fig. 17 – Screenshot da animação japonesa “Karin” .....	65
Fig. 18 – Logótipo da Coleção .....	67
Fig. 19 – Logótipo do Conto “A Bicha das Sete Cabeças” .....	67
Fig. 20 – Aspeto geral das capas dos livros da coleção .....	68
Fig. 21 – Ilustração do Conto “A Bicha das Sete Cabeças”, .....	68
Fig. 22 – Painel Inicial.....	69
Fig. 23 – A Princesa pede Ajuda.....	70
Fig. 24 – A Bicha das Sete Cabeças Aparece .....	71
Fig. 25 – A Besta Aproxima-se e Ruge .....	72
Fig. 26 – O Caçador Envia os Seus Cães.....	73
Fig. 27 – Os Cães Aproximam-se e Cercam a Bicha .....	74
Fig. 28 – Os Cães Dominam a Bicha .....	75
Fig. 29 – O Caçador Decide Usar a Arma.....	76
Fig. 30 - O Caçador Dispara Sobre os Cristais.....	77
Fig. 31 – A Bicha Ataca o Caçador .....	78
Fig. 32 – O Caçador Fica Desarmado.....	79
Fig. 33 – O Caçador Alcança um Pau.....	80
Fig. 34 – O Caçador Ataca Com o Pau.....	81
Fig. 35 – A s Cabeças vão sendo Derrotadas Uma a Uma .....	82
Fig. 36 – A Bicha é derrotada e a Princesa Agradece.....	83
Fig. 37 – Estudos da Princesa .....	84
Fig. 38 – Estudos da Princesa .....	84
Fig. 39 – Estudos da Princesa .....	85
Fig. 40 -Estudos da Princesa.....	85
Fig. 41 – Estudos do Herói.....	86
Fig. 42 – Estudos do Herói.....	86
Fig. 43 – Estudos do Herói.....	87
Fig. 44 – Estudos dos Cães .....	87
Fig. 45 – Estudos dos Cães .....	88
Fig. 46 – Estudos da Bicha de Sete Cabeças .....	88
Fig. 47 – Estudos da Bicha de Sete Cabeças .....	89
Fig. 48 – Estudos da Bicha de Sete Cabeças .....	89
Fig. 49 – Estudos do Jogo .....	90
Fig. 50- Estudos do Jogo.....	90
Fig. 51 – Estudos do Jogo .....	91
Fig. 52 – Estudos do Jogo .....	91



## Introdução

*«Conhecer não é demonstrar nem explicar, é aceder à visão.»*

Antoine de Saint-Exupéry

Dou início a esta dissertação citando a frase de Saint-Exupéry que sustenta que a imagem visual é um meio de comunicação muito poderoso e até superior à linguagem. Sendo o sentido da visão o de maior importância no ser humano, é através dele que todos os dias somos sobrecarregados de estímulos. Os publicitários, exemplificando, cedo perceberam que a imagem se sobrepunha ao texto e Hoje, na aldeia global em que vivemos, habituámo-nos a ser bombardeados com imagens em todos os lados. Imagens essas, cada vez mais apelativas; primeiro eram a preto e branco, depois passaram a ter cor, depois movimento e agora pertencemos a uma era em que as imagens passaram mesmo a ser interativas. «A capacidade das imagens comunicarem através de fronteiras linguísticas oferece um nível de consistência difícil de atingir de outra forma [...] as possibilidades ideológicas de uma linguagem pictórica são evidentes.»<sup>1</sup>, afirma David Crow.

A verdade é que o texto pode ser uma ferramenta de comunicação muito importante e pode mesmo alcançar realidades que a imagem fica aquém de mostrar por isso defendendo um equilíbrio entre imagem e texto, uma harmonia em que seja possível o texto sustentar a informação e a imagem cativar à receção da mesma.

Deste pensamento surgiu a ideia de recuperar parte do património português e remodela-lo através desta fórmula para que possa ser mais reconhecido.

---

<sup>1</sup> CROW, David (2006) pp. 19-20

Este é, portanto, um projeto que visa alargar horizontes e contribuir para a recuperação de algo que existe e foi esquecido através do tempo aliando letras e imagem para o bem da educação e sabedoria popular.

A presente dissertação divide-se em três partes. Na primeira, é feita uma apresentação e explicação do projeto. É também apresentada uma pesquisa sobre as duas áreas envolvidas, os videojogos e os contos tradicionais focando as suas origens, os géneros existentes, o seu público-alvo e outras particularidades.

Na segunda parte são estudados e dados alguns exemplos de vários meios através dos quais os contos tradicionais são contados na contemporaneidade. São também apresentados e analisados dois casos de estudo, o do programa informático “*Kids Book Maker*” e o do jogo viral “*Angry Birds*”.

Na terceira e última parte é desenvolvido o projeto propriamente dito, são apresentados o resumo, a justificação da escolha do conto, desenhos e esboços do mesmo.

Por fim, e como resultado final, foi realizado ainda um protótipo do livro “A bicha de sete cabeças”.

## PARTE I

### O Projeto

#### -Tema, Pertinência, Objetivos e Metodologias

O tema sobre o qual me debruço na presente tese/projecto é um exemplo de transdisciplinaridade, uma vez que percorre as áreas mais clássicas, como a literatura ou a ilustração, tal como áreas mais tecnológicas, e cada vez mais presentes no século XXI, das quais são exemplos as aplicações para aparelhos de telecomunicações e os videojogos, neste projeto explorados.

O projeto resulta, então, da combinação entre o antigo e o contemporâneo, que se fundem naturalmente, dando origem a um objeto lúdico com um fim didático. O seu principal objetivo é reavivar o património, neste caso os contos tradicionais portugueses que desde há muitos séculos são contados de boca em boca através das gerações e que hoje em dia, com a industrialização e globalização, estão em vias de extinção, e traduzi-los em linguagens mais contemporâneas e apelativas, evitando que caiam no esquecimento.

A intenção consiste, portanto, em usar o levantamento de contos tradicionais portugueses feito por Francisco Adolfo Coelho, em 1996, no livro “Contos tradicionais Portugueses”, e ilustrar as partes mais importantes de cada história. A cada Ilustração corresponde um código “QR” que está nela inserido e camuflado, que permite, através de um aparelho de telecomunicações com sistema *Android* / plataformas *Apple* fazer o *download* de uma aplicação respetiva, a cada ilustração e conto, e que se compõe num mini jogo temático de cada momento decisivo. As aplicações/minijogos consistem em camadas de ilustrações 2D animadas que compõem um *puzzle* ou desafio de acordo com o momento ilustrado.

O projeto totalmente desenvolvido constaria de uma coleção de pequenos livrinhos, cada um correspondente a um conto, com as respetivas ilustrações e videojogos / aplicações móveis. Contudo decidi focar-me em realizar apenas um dos livros que serve como exemplo e protótipo do que seriam os restantes, abdicando da quantidade e fixando-me na qualidade.

A obra de Adolfo Coelho foi escolhida de entre várias outras por recolher uma grande diversidade de contos mas também pela sua leitura acessível, uma vez que é suposto que o público-alvo inclua as camadas mais jovens. No entanto, a ideia não é que o projeto se restrinja apenas às crianças, e haverá, portanto, diferentes graus de dificuldade nos minijogos. As aplicações móveis criadas têm um menu inicial com a possibilidade de escolher o ícone que indicara o seu grau de dificuldade.

A Metodologia usada foi a seguinte: primeiro procedi a uma fase de pesquisa onde procurei compreender o enquadramento dos videojogos na sociedade contemporânea, a sua origem. Perceber não só os diferentes géneros mas também os públicos-alvo aos quais se destinam, bem como estudar algumas características específicas deste meio interativo além de compreender as diferenças entre diferentes plataformas nas quais o videojogo pode ser jogado; em seguida debrucei-me no âmbito dos contos tradicionais, procurei conhecer o que existe no panorama internacional e então o que existe em Portugal, e tal como fiz com os videojogos, estudei também a sua origem, os diferentes géneros, público e características específicas.

Procurei também conhecer através de que meios o conto tradicional é transmitido e fazer uma reflexão sobre as diferenças e semelhanças dos diferentes meios comparados.

Seguidamente dediquei-me a analisar dois casos de estudo pertinentes ao meu projeto: o da parceria da empresa “*AppGeneration*” com a “Porto Editora” a fim de criarem livros infantis interativos para serem lidos em plataformas *Apple*; e o estudo do jogo “*Angry Birds*”, por ser uma aplicação móvel 2D de muitas semelhanças com o jogo-projeto e ser um caso de sucesso viral.

Analisei também as diferentes estratégias usadas por diferentes tipos de jogos para cativar o público.

Em seguida recolhi também uma série de influências nas quais baseei a imagem pretendida para o videojogo a criar.

Durante a projeção do videojogo elaborei inúmeros esboços dos quais, os escolhidos, foram vetorizados e pintados no programa “*Adobe Photoshop*”. Através dos desenhos e grafismos por mim criados será, então, possível a produção de um videojogo modelo. A ideia inicial para a montagem do videojogo seria utilizar programa “*Kids Book Maker*” desenvolvido pela empresa “*AppGeneration*”, estudado na segunda parte do trabalho a propósito dos casos de estudo. Contudo, devido a problemas de ordem técnica e de acesso ao programa não foi possível realizar uma amostra do que seria na prática a parte jogável do projeto.

## Videojogos

### - Enquadramento

### - Origem e História

Os videojogos como os conhecemos hoje são muito mais do que uma evolução complexa a partir dos jogos físicos. Os primeiros jogos de tabuleiro de que se tem conhecimento na história datam de 3000 a.C. oriundos do Egito, Mesopotâmia e genericamente do deserto Sahara, onde foram encontrados um tabuleiro e respetivas peças do jogo “O Real jogo de Ur”.<sup>2</sup>

Sendo o jogo, desde sempre, uma forma divertida de passar o tempo, naturalmente que evoluiu ao longo dos tempos até que a gloriosa era da eletricidade proporcionou uma revolução histórica na forma como, daí para a frente, passámos a encarar o jogo.

A primeira consola de videojogos da história data do ano de 1966 e é da autoria de Ralph Baer, um americano nascido na Alemanha em 1922. A consola ficou conhecida como “*Brown Box*” e só viria a ser comercializada em 72 pelo nome de “*Magnavox Odyssey*”, com uma caixa mais comercial e apelativa.<sup>3</sup>



Fig. 1– “*Brown Box*”. Imagem © “*The Strong*”

<sup>2</sup> “*British Museum*” Website - “The Royal Game of Ur”

<sup>3</sup> “*The Strong Website*” - Brown Box

A partir dos anos 70 deu-se o grande “Boom” dos jogos de *arcade*. Apareceram as máquinas de videojogos que trabalhavam em troca da introdução de moeda. Cada modelo de máquina continha um jogo diferente e existiam dezenas de modelos com jogos variados, *ping-pong*, corridas de carros, futebol, guerras espaciais, etc. Entre os jogos desta época que ficaram mais célebres, e que ainda hoje são conhecidos mesmo para quem nunca os jogou nestas máquinas, destacam-se “*Pong*”, “*Space Invaders*”, “*Donkey Kong*”, “*Frogger*” ou “*Pac-man*”.

Esta época dourada das máquinas de jogos durou até aos anos 90, a partir dos quais a indústria das consolas caseiras deu também o salto.

A partir dos anos 90 a maioria das marcas de consolas deixaram de fabricar os jogos em cartucho e passaram a trabalhar com o recém-surgido *CD-ROM*, o que potenciou um melhor aproveitamento da tecnologia para progredir no sentido de melhores gráficos e jogos mais complexos uma vez que o *CD* oferece maior espaço para conter os dados.

Nos anos 2000 o universo das consolas teve um novo avanço em termos de controlos, hoje em dia temos a possibilidade de controlar o jogo através do movimento com comandos sem fios, como por exemplo com o sistema “*MotionPlus*” da *Wii* ou o “*Move*” da *PlayStation3* e até mesmo sem comando nenhum, usando apenas o corpo como é o caso do sistema “*Kinect*” da *Xbox 360* que reconhece os movimentos do corpo através de uma câmara.

Os novos *gadgets*, telemóveis e *tablets*, tornaram-se também eles numa nova plataforma de jogos funcionando com base no toque de ecrã, como também já é usado parcialmente em algumas consolas portáteis como a *Nintendo 3DS* ou a *PSVita*. A maioria destes aparelhos está também equipada com um “*Sensor-G*”, ou seja um sensor de gravidade também conhecido como acelerómetro que reconhece os movimentos do aparelho no espaço oferecendo por isso a possibilidade de ter jogos controláveis através da inclinação do aparelho. Assim sendo, é possível, em jogos preparados para o uso deste controlo, conduzir o objeto virtual *X* no espaço do jogo apenas equilibrando o aparelho sem precisar de tocar em nenhum botão, seja físico ou tátil no ecrã.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> “*CSharpBR*” Website. *G-Sensor- Brinquedo ou Dispositivo poderoso?*



Fig. 2 – Imagem ilustrativa de um jogo utilizador de “G-Sensor” © “Evo 4 You”



## - Géneros e Público

Os videojogos são um produto destinado às mais variadas faixas etárias. Podem mesmo notar-se orientações diferentes de marca para marca, comparemos então, por exemplo, duas das marcas líderes no mercado dos videojogos; a *Nintendo*, pioneira na indústria do entretenimento, fundada em 1889, no século XIX (!) como uma fábrica de cartas; e a *Sony* de 1946, multifacetada com os produtos eletrónicos mais variados e detentora da popular família de plataformas de videojogo *PlayStation*. Curiosamente ambas as empresas são de origem Japonesa e rivais entre si, uma vez que uma suposta parceria entre ambas no início dos anos 90 falhou, ditando caminhos diferentes para ambas.

Analisando então a gama de videojogos da *Nintendo* e da *Sony*, no caso das plataformas *PlayStation*, podemos perceber que os jogos da *Nintendo* atualmente são direcionados a um público mais jovem e o conteúdo dos seus jogos tem um carácter divertido e descontraído, enquanto a *PlayStation* começou por ser assim quando em 1994 lançou o primeiro modelo da consola, mas rapidamente se começou a diferenciar criando jogos mais violentos e para públicos mais maduros.

Se hoje em dia compararmos as mais recentes plataformas fixas de ambas as empresas, a “*WiiU*” da *Nintendo* e a “*PlayStation3*” da *Sony*, apercebemos rapidamente uma diferença significativa na forma de jogar. A “*WiiU*” é uma consola tipicamente familiar, mais orientada para jogar acompanhado, possuindo jogos com modo cooperativo mas também tem estratégias como introduzir acessórios que permitem uma interação diferente com o meio como é o caso da balança “*WiiFit*”, já existente na plataforma anterior (*Wii*). A “*PlayStation3*” é uma consola que acompanhou, de certa forma, o crescimento e os interesses da geração de jogadores dos anos 90, que são atualmente um público mais velho e mais exigente em termos de gráficos visuais, conteúdo mais complexo e mais realista, etc. A respeito destas exigências a *PlayStation* preocupa-se mais com o aspeto visual com muito realismo enquanto a *Nintendo* não tem essa preocupação pois o seu objetivo é que os seus personagens pareçam mas simples e simpáticos, muitas vezes optam mesmo por fazer jogos em duas dimensões, não tendo necessidade de

provar nada uma vez que não é boa definição e realismo que o seu público procura. As seguintes imagens (figuras 3 e 4) são claros exemplos desta diferenciação entre as duas empresas, em consolas da mesma geração.



Fig. 3– Screenshot do jogo “Super Mario Bros. U” © “The Geeks Club”



Fig. 4– Screenshot do Jogo “God of War 3” © “plaZeHD”

Apesar de, de uma forma generalizada, as consolas já terem à partida públicos-alvo, a verdade é que em 1998 surgiu uma organização, a *ESRB – Entertainment Software Rating Board*, que passou a categorizar os videojogos consoante o target ao qual se destinam, oferecendo ao consumidor a

possibilidade de à partida saber o que o esperar do jogo relativamente a conteúdos. Tornou-se uma ferramenta útil nomeadamente para que os adultos percebam o que se adequa à idade dos seus educandos. Existem até hoje seis categorias distintas, citadas e explicadas abaixo.



Fig. 5– Rótulos aprovados pela ESRB. Imagem © ESRB

*Early Childhood (eC)*– O conteúdo é destinado a crianças de tenra idade.

*Everyone (E)* – O conteúdo é de uma forma geral recomendado para todas as idades. Pode conter fantasia, violência mínima (como pisar um inimigo para o derrotar) e a linguagem usada é moderada.

*Everyone10+ (+10E)* - Indicado para crianças a partir dos 10 anos de idade. Pode conter mais desenhos animados, fantasia ou violência moderada, mas também sugestões a determinados temas de interesse da criança, sendo mais específico para a idade do que a categoria Everyone.

*Teen (T)* – Geralmente destinado a adolescentes com 13 anos ou mais. Pode conter violência, temas sugestivos, humor negro, algum sangue e apostas simuladas, mas não é muito frequente o uso de linguagem ofensiva.

*Mature (M)* – O conteúdo desta categoria é destinado a maiores de 17 anos. Pode conter violência intensa, muito mais sangue que na categoria Teen, conteúdo sexual e linguagem forte.

*Adults Only (Ao)* – Categoria destinada a maiores de 18 anos. Pode incluir cenas prolongadas de intensa violência, conteúdo gráfico sexual e apostas com dinheiro real.

Existe ainda uma categoria provisória, “*Rating Pending*” (RP), para jogos que ainda não saíram para o mercado e ainda não foram devidamente analisados pela *ESRB*, é normalmente utilizada na publicidade, marketing e materiais promocionais relacionados com o jogo a lançar e é mais tarde substituída pela respetiva categoria atribuída.<sup>5</sup>

Quanto à plataforma escolhida para o desenvolvimento deste projeto, as aplicações móveis para telefones *Android* ou *gadgets Apple*, tende claramente a que os jogos sejam categorizados com o *rating E*, para todos, uma vez que tendo em conta que o próprio objeto, telemóvel, *tablet*, etc. é concebido para ser usado em público, de uma forma descontraída. O mais provável é que todos já tenhamos visto alguém a usar estes aparelhos em situações de espera como na fila para o autocarro, numa viagem longa de avião ou mesmo para entreter uma criança mais irrequieta. Por isso faz todo o sentido que as aplicações/jogos destes aparelhos sejam simples, divertidas e desafiantes mesmo sem serem muito complexas em termos de *storyline*.

---

<sup>5</sup> “*ESRB - Entertainment Software Rating Board*” website

## - Características e Simbolismos

Com a natural evolução e desenvolvimento no mercado dos videojogos, é fácil perceber que, houve uma enorme diferenciação e mesmo uma ramificação em sentidos muito diferentes, não só em termos de escala etária mas no sentido de especificar exatamente o tipo de abordagem que determinado jogador deseja. Assim sendo, os videojogos podem ser classificados, de uma forma genérica, em diferentes categorias. Entre as mais populares destacam-se algumas categorias como são exemplo:

- *Shooter* – Nesta categoria encontram-se “jogos de tiros” como o clássico “*Duck Hunt*” (Nintendo, 1984). Porém, nos dias de hoje, os jogos de “*Shooter*” são um fenómeno principalmente entre adolescentes e homens adultos graças aos recentes *FPSs* (*First Person Shooter*), surgidos já nos anos 90, nesta sub-divisão da categoria o jogador joga na primeira pessoa carregando uma arma e movendo-se no espaço do jogo. Como exemplo servem as séries “*Halo*” (Bungie, 2001) e “*Call of Duty*” (2003-2012).

- Plataformas – Os jogos de plataforma sempre fizeram grande sucesso desde a época das máquinas de salão. Um dos jogos que marcaram o início deste género foi “*Donkey Kong*” (Nintendo, 1981), e quem não se lembra do clássico da consola NES “*Super Mario Bros*” (1985)?

- *Puzzle* – Para os que gostam de quebra-cabeças e, regra geral, são jogadores mais casuais, existe esta categoria mais conservadora. Entre os jogos mais famosos nela inseridos estão o “*Puzzle Bobble*” (Taito, 1996) e “*Tetris*” (Alexey Pajitnov, 1984).

- Estratégia/Tática – Mais uma categoria para os que gostam de ser desafiados mentalmente mas que não são jogadores assim tão casuais e preferem algo mais complexo. Alguns dos jogos mais célebres desta categoria são o “*Worms*” (Team17, 1995-2012) e o “*Command and Conquer*” (Westwood Studios, 1985-2003).

- Desportos – Esta categoria claramente inclui jogos relacionados com a atividade desportiva. Incluem-se a série de jogos de futebol “*Pro Evolution Soccer*” (Konami, 2001-2012) ou “*Wii Sports*” (Nintendo, 2006) que reúne uma série dos mais variados desportos para jogar inclusivamente com um comando com sensores de movimento tal como *golf*, *bowling* ou *baseball*.

- *Fighting* - Os jogos de luta têm também grande popularidade e normalmente é suposto serem jogados entre dois jogadores. Entre os inúmeros sucessos de vendas nesta categoria destacam-se as séries “*Street Fighter*” (Capcom, 1987-2012) ou “*Tekken*” (Namco, 2004-2012).

- Simulação – Tentam da maneira mais plausível possível simular o real ainda que mantenham o princípio de divertir o jogador e por isso tenham, por vezes, apontamentos de surrealismo que são facilmente distinguíveis pelo jogador. Um bom exemplo desta situação é o jogo “*Theme Hospital*” (Bullfrog 1997) que simula toda a criação e funcionamento de um hospital até ao mais ínfimo pormenor mas depois os utentes que frequentam esse hospital têm doenças e tratamentos excêntricos como sofrerem de invisibilidade ou o tratamento de cabeça inchada ser rebentá-la com uma agulha e voltar a enchê-la como um balão. Nesta categoria entra uma das séries de jogos mais vendida de sempre em todo o mundo, falo da série de jogos “*The Sims*” (Maxis/EA Games 2000-2012) que já vai na 3ª geração e conta com dezenas de packs de expansão e jogos independentes para outras plataformas que não a original, o PC.

- Música – Incluem-se neste género jogos de *karaoke* como “*SingStar*” (SCEE, 2004) jogos com instrumentos musicais como “*Guitar Hero*” (Harmonix Music Systems, 2005) ou jogos de dança que geralmente dependem de instrumentos conectáveis à consola, comandos com sensores de movimento ou tapetes calcáveis como é o caso do jogo “*Dance Dance Revolution*” (Konami, 1998-2011) mais conhecido por *DDR*.



Fig. 6– Máquina de salão de “Dance Dance Revolution” © Blog “Kosplayers”

- Terror e Sobrevivência – Normalmente os jogos deste género são rotulados com o *rating M (Mature)* segundo a classificação da *ESRB*, por reunirem as características típicas desse nível de *rating*, o sangue, a linguagem forte, etc. Um jogo de sucesso neste género é o “*Resident Evil*” (*Capcom*, 1996) e suas sequelas.

- Aventura – Talvez a categoria mais abrangente. Neste género podem também incluir-se os populares *RPGs (Role Playing Games)*. Nos *RPGs* o jogador assume a posição do personagem principal e o objetivo é que cumpra a missão que lhe é desafiada, a “*quest*”. Entretanto é suposto que à medida que vá avançando na aventura também vá conseguindo mais benefícios e melhorando a sua armadura, ferramentas, armas e habilidades para enfrentar inimigos cada vez mais poderosos. Uma das séries mais populares deste tipo de jogo é a



série “*Final Fantasy*” (*Square Enix*, 1987 -2012) que já conta com mais de 17 jogos.

- *MMO* (Massive Multiplayer Online) – Os jogos *MMO* são nada mais, nada menos do que jogos *online* em que os jogadores partilham o mesmo espaço e podem jogar em conjunto de forma a entreajudarem-se para cumprir os seus objetivos, ou, podem jogar uns contra os outros pondo à prova as suas habilidades, a este modo dá-se o nome de *PVP* (*Player Versus Player*). Os *MMOs* são frequentemente combinados com os *RPGs*, este “casamento” deu então origem ao *MMORPG*, portanto *Massive Multiplayer Online Role Playing Game* que são jogos *RPG* em que existe a possibilidade de entreajuda entre jogadores sem interferir com o decorrer da história, uma vez que neste tipo de jogo geralmente a personagem jogável é criada pelo jogador com as características pretendidas. Também não funciona como uma personagem principal mas como mais uma que luta pelo mesmo fim comum que os outros jogadores. O jogo mais jogado de sempre desta categoria é “*World of Warcraft*” (*Blizzard*, 1994) vulgarmente abreviado e referido pelo seu acrónimo “*WoW*”.

- *Social Network Games* - Com o “boom” das novas tecnologias, da internet e do fenómeno das redes sociais surgiu um estilo de jogo que tem como ingrediente fundamental para o seu sucesso o “tempo”. Falo dos jogos, maioritariamente em plataforma “*Flash*”, que têm vindo a crescer em redes sociais como o “*Facebook*”. “*Farmville*” (*Zynga*, 2009) é um dos maiores casos de sucesso. O jogador planta legumes e vegetais na sua quinta virtual, compra e cria gado, e ao fim de um determinado tempo real colhe os seus frutos. Se passar demasiado tempo após a colheita maturar, esta estraga-se. Este modo de funcionamento obriga a que o jogador se sinta obrigado a aceder ao jogo de x em x horas para que não deixe estragar nenhum produto e obtenha o lucro no jogo, o que faz com que se torne num jogo altamente viciante.

Contudo, estas são apenas algumas das categorias existentes e também é impossível de classificar todos os jogos numa só, uma vez que a grande maioria dos videojogos contemporâneos são combinações de duas ou



mais categorias e naturalmente são produzidos para alargar o público-alvo e angariar novos jogadores.

Como tal, e existindo jogos com tão ampla variedade, existem pequenas características que lhes são comuns. Passarei a citar e refletir sobre as mesmas.

Uma característica comum à absoluta maioria dos videojogos é a “vida”. Se pensarmos bem, apesar de ter diferentes sistemas de funcionamento, de um modo geral, todos os videojogos contemplam este fator. Alguns consideram a existência da “vida” como uma unidade, uma única oportunidade de falhar, podendo acumular mais unidades de “vida”. Quando todas as vidas se esgotam dá-se o “*Game Over*”, o fim do jogo. Um exemplo deste caso é o, já referido, jogo “*Super Mario Bros*” ou até mesmo o “*Tetris*”, no qual se perde a “vida” quando as pecinhas chegam ao topo por não estarem devidamente encaixadas. Este sistema de “vida” funciona quase como um código binário, ou se tem ou não se tem a “vida”, porém, em jogos mais complexos e mais realistas este sistema deixa de fazer sentido e geralmente recorre-se à “vida” em barra, ou seja, é apresentada uma barra de vida que, à medida que o jogador sofre dano, vai esvaziando. Cabe ao jogador encontrar formas de recuperar a “vida” em falta, ou, em alguns casos, esperar até que lentamente a barra se encha novamente, regenerando por si só. Se não o conseguir fazer e a barra esvaziar por completo, aí sim, dá-se o “*Game Over*”. Muitas vezes em alternativa ou a par da barra, a “vida” é contabilizada em número de HP (*Health Points*). Este sistema é frequentemente usado na maioria dos jogos de luta, em *FPSs* e em *MMORPGs*.

A par da barra de “vida”, em muitos dos jogos, existe também uma barra de “energia” que se esgota à medida que o personagem usa os seus ataques. No caso de o personagem usar magias, esta “energia” é vulgarmente designada por “*mana*”. Regra geral para a recuperação da “energia” perdida não há muito a fazer a não ser esperar que encha gradualmente com o passar do tempo. Caso a barra se esvazie por completo, o jogador fica incapaz de atacar até que recupere.



Fig. 7 – Screenshot do Jogo “Street Fighter x Tekken” © “Push Square”

Existe também a questão do “nível”. Nos primórdios dos videogames era fácil identificar o que era um nível. Regra geral era quando o jogador percorria todo o caminho até encontrar uma saída, como no jogo “*Super Mario Bros*”, ou quando atingia determinada pontuação como no jogo “*Tetris*”. Hoje em dia graças ao aparecimento dos *RPGs*, o sistema de “níveis” deixou de fazer sentido desta forma, “passar de nível” já não significa o mesmo até porque o espaço jogável é muito mais amplo e o objetivo já não é encontrar a saída. Ganhar um nível passou a ser uma ação mais individual de cada personagem e para o fazer o objetivo é conseguir juntar um certo número de pontos de experiência, vulgarmente denominados por “*XP*” ou “*Exp*” (*Experience Points*) que, na prática, são pontos que se obtêm ao derrotar inimigos e ao completar outras tarefas. Quando um personagem passa de nível a recompensa prática pode ser, como exemplo, obter maior poder nos ataques, conseguir novas habilidades ou ficar apto a utilizar determinada ferramenta ou armadura.

Há ainda outras características que também evoluíram e são diferentes nos *RPGs* e nos regulares jogos de aventura. Um desses exemplos são as “*Skills*”, ou seja, as habilidades. Nos jogos de aventura comuns como, volto a dar o exemplo, “*Super Mario Bros*”, ou mesmo em alguns jogos de corridas menos realistas, existem objetos espalhados nos níveis que proporcionam aos personagens habilidades extra por um determinado prazo de tempo, ou até perderem o efeito. Dando o exemplo do referido jogo, quando Mario coleta uma

flor do fogo, fica habilitado a lançar bolas de fogo aos seus inimigos. Nos *RPGs* isto já não acontece, as “*skills*” funcionam mais como um conjunto de habilidades que podem ser usadas para atacar a qualquer altura sendo que o jogador tem que preparar a sua estratégia e escolher a combinação de “*skills*” que mais se adequa à tarefa que está prestes a desempenhar. A este conjunto de habilidades dá-se o nome de “*build*”. O tempo de duração e o tempo de recuperação após o uso da “*skill*” é variável consoante as suas propriedades.

Outra constante na maioria dos videojogos é o “*Boss*”, ou seja o vilão mais forte do nível e que, em norma, deve ser derrotado para prosseguir no jogo. Retomando Mario como exemplo, o herói termina cada bloco de três níveis com um “*Boss*” final que tem de ser derrotado para supostamente resgatar a princesa. Nos *RPGs* e jogos semelhantes, onde não existem níveis físicos para terminar, existem “*bosses*” espalhados pelo espaço nomeadamente nos pontos mais críticos que têm a ver com a linha da história. Acontece que neste tipo de jogos a narrativa pode não ser linear e o personagem pode escolher diferentes caminhos, daí fazer mais sentido que os “*bosses*” estejam separados e mesmo que o jogador se depare com um “*Boss*” que não seja necessário derrotar para prosseguir na história, tem sempre vantagem se o derrotar, uma vez que são uma excelente oportunidade de obter mais pontos de experiência (*XP*) e há sempre a possibilidade de obter armas e outros itens valiosos e potentes.

Outra propriedade comum a alguns jogos, geralmente categorizados como *eC*, *E* e *+10E*, é a existência de um personagem auxiliar que sugere soluções e pistas para prosseguir no jogo. Por exemplo no jogo “*Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back*” (*Naughty Dog*, 1997) é possível encontrar uma máscara esvoaçante de nome *Aku Aku* que é como uma proteção extra contra a perda de uma “vida”, exceto se a mesma for provocada pela queda num buraco. Ao ser salvo por *Aku Aku*, este desaparece novamente até o jogador o reencontrar, normalmente selado numa das muitas caixas que o personagem deve partir. Mas existem também personagens auxiliares que são maioritariamente permanentes, a saga “*Legend of Zelda*” (*Nintendo*, 1986-2011), por exemplo, tem quase sempre um destes personagens que, consoante o jogo, é sempre diferente. No mais recente título da saga para a *Wii*, *Legend of Zelda: Skyward Sword* (2011) este papel cabe a *Fi*, um espírito

que reside na espada do personagem principal, e que pode ser invocada pelo jogador, clicando no comando respetivo, e que esclarece uma série de situações como: o que fazer a seguir; onde se dirigir para progredir na história; além de oferecer também pistas sobre como derrotar determinado adversário; entre outras coisas. Noutro jogo da mesma série, a tarefa cabe ao próprio chapéu (de nome Ezlo) do personagem principal, Link.



Fig. 8 – Wallpaper oficial do Jogo “The Legend of Zelda: The Minish Cap” © Zelda.com

## - Plataformas e Aplicações Móveis

De todas as plataformas existentes, as que melhor se adaptam à realização deste projeto são as *tablets* e telemóveis pois suportam aplicações jogáveis, por norma, de simples codificação e fácil compreensão por parte do público. São plataformas de uso muito prático o que permite que o jogador aceda à aplicação/minijogo de uma forma descontraída e relaxada com a vantagem de que pode estar em praticamente qualquer lugar. Outra grande mais-valia deste tipo de aplicações é que podem ser descarregadas rapidamente desde que a plataforma tenha acesso à internet. Estas aplicações são distribuídas através de outras aplicações específicas com função “*market*” e o *download* tem a possibilidade de ser gratuito ou pago consoante o criador assim o desejar. Podem também ser descarregadas a partir dos sites oficiais do produto.

Há ainda determinadas aplicações com funções específicas como, por exemplo, “*NeoReader*” (*NeoMedia Europe AG*, 2010) ou “*QR Droid*” (*DroidLa*, 2012) que, neste caso, são específicas para decodificar códigos “*QR*”. Os “*QR codes*” (*Quick Response Codes*) são uma espécie de código de barras desenvolvida originalmente para a indústria automóvel e que hoje em dia são bastante utilizados no mundo das telecomunicações e da publicidade. Muitas marcas usam estes códigos em *outdoors* e panfletos para que o público, usando a câmara e a respetiva aplicação de leitura do seu aparelho móvel, consiga acesso ao site da marca, ao catálogo da coleção, a promoções exclusivas ou ao que mais a marca quiser.



Fig. 9 – Exemplo de Código “QR”. Código Teste gerado a partir de *kaywa.com*

## **O conto tradicional**

### **- Enquadramento**

#### **- Origem e História**

Alexandre Parafita (1956-), investigador português de literatura oral tradicional do Centro de Tradições Populares da Universidade de Lisboa, define o conto da seguinte forma:

“...um conto popular é um texto narrativo, curto, que procura deleitar, entreter ou educar o ouvinte, e que é geralmente ficcionado, ou então de conteúdo presumidamente verídico sem que isso constitua fator relevante na avaliação do ato narrativo em si mesmo; um texto que tem origem anónima, faz parte da tradição oral de uma comunidade e reflete os mais variados sentimentos da alma do povo, dos seus hábitos, os seus vícios, a sua índole.”<sup>6</sup>

Os contos tradicionais são histórias populares, contadas de boca em boca através de várias gerações, e a grande maioria delas nem sequer tem um autor reconhecido. Eram contadas por um orador a um grupo de pessoas com o intuito de ocupar os tempos de lazer. Contudo, as histórias contadas não eram em nada semelhantes às que nos chegam hoje, começaram por ser terríveis e assustadoras, e portanto, dedicadas a um público adulto.

O primeiro levantamento de contos de que há registo foi feito pelo francês Charles Perrault (1628-1703), em 1697, e incluía alguns dos contos mais conhecidos ainda hoje como “O Capuchinho Vermelho” ou “O Gato das Botas”. No entanto foi já no século XIX que interesse pelos contos populares começou a surgir. Na Dinamarca, Hans Christian Andersen (1805-1875) e na Alemanha os irmãos Jacob e Wilhelm Grimm (1787-1863; 1786-1859) foram os grandes pioneiros no seu estudo e registo. E foram precisamente os irmãos Grimm que transformaram os contos direccionando-os para as crianças e a introduzir o fantástico e a magia nas histórias, juntando o domínio popular com o domínio infantil. Os contos mais cruéis ou imorais não foram incluídos nas

---

<sup>6</sup> PARAFITA, Alexandre (2001)

suas publicações. E enquanto as histórias de Perrault eram meramente uma forma de entretenimento para os adultos mais destemidos, as dos irmãos Grimm eram agora encaradas de uma forma educativa transmitindo os bons costumes e a moral sendo apropriadas para todas as pessoas e direcionadas para as crianças. A influência do Romantismo também foi um grande contributo para que esta transformação tão radical acontecesse.

Comparando as versões da história do Capuchinho Vermelho de Perrault e dos irmãos Grimm podemos constatar que no final da primeira história a menina e a sua avó são devoradas pelo lobo enquanto na segunda aparece um caçador que as salva da barriga do lobo enchendo-a de pedras e todos ficam felizes, com exceção do lobo que morre, uma vez que representa o mal.

Em território nacional, algumas décadas depois dos irmãos Grimm, também alguns autores se dedicaram a registar os contos tradicionais portugueses. Os mais notáveis foram Teófilo Braga (1843-1924), Leite de Vasconcelos (1858-1941), e Adolfo Coelho (1847-1919). E embora o tenham feito posteriormente aos autores estrangeiros, já Almeida Garrett (1799-1854) contemporâneo dos irmãos alemães, tinha algumas aproximações aos contos tradicionais através das suas narrativas em verso.

## - Géneros e Público

Até ao surgimento de Andersen no início do século XIX, os contos tradicionais eram direcionados a um público adultos e maduro pois incluíam histórias cruéis e sangrentas e, como já referido anteriormente, tinham apenas o fim de entreter os ouvintes. Após as adaptações de Andersen e dos autores que seguiram o mesmo caminho, as histórias passaram a ter um carácter infantil e lúdico. A partir de então a esmagadora maioria de livros de contos existentes é dedicada aos mais novos e apenas alguns autores específicos se dedicam a escrever sobre este tema para os adultos. Claramente que o mercado evoluiu bastante até aos dias de hoje e que a variedade de temáticas hoje encontradas nos livros não são, de todo, comparáveis com as que havia no tempo de Andersen, portanto esse núcleo menor de contos para adultos também não é assim tão limitado, o dos contos para crianças é que o sufoca pela sua enormidade.

O meio pelo qual estes contos são transmitidos hoje, ao invés da oralidade, são os livros, a ilustração, a arte, a banda-desenhada etc.

Existem vários estudiosos em matéria de contos tradicionais, cada qual classifica-os e agrupa-os de diferente maneira. Um dos modelos de classificação mais reconhecidos e utilizados é o de Aarne-Thompson, Antti Aarne (1867-1927) e Stith Thompson (1885-1976), investigadores da escola finlandesa, no qual os contos estão organizados da seguinte forma:

- Contos de animais;
- Contos propriamente ditos (*ordinary folk-tales*);
- Contos jocosos e divertidos;
- Contos de fórmula.

Também Vladimir Propp (1895-1970), autor de “A Morfologia do Conto”<sup>7</sup>, classificou os contos de forma semelhante, porém, este não concordou de imediato com a categorização das anedotas nos “contos jocosos e divertidos” argumentando a inexistência de estudos suficientemente rigorosos para definir a noção de “anedota”. Também só muitos anos após ter elaborado o seu

---

<sup>7</sup> PROPP, Vladimir (2003)



modelo de classificação é que introduziu os “contos de fórmula” até então rejeitados por ele.

Atualmente o sistema mais usado é o de Aarne-Thompson (ou Aa-Th), no entanto o mesmo já veio a ser atualizado, em 2004, pela mão do alemão Hans-Jörg Uther (1944-) expandindo ainda mais as classificações e incluindo géneros internacionais.

Parafita, adepto do sistema de Aarne-Thompson, sub-classifica a categoria dos “contos propriamente ditos” em “religiosos”, “novelescos”, “contos de fadas e do maravilhoso” e contos do “ogre/demónio estúpido”; e os da categoria “jocosos e divertidos” em “contos de padres”, “obscenos”, “mulheres de mau génio, comilonas, preguiçosas e linguareiras”, de “doidos e avarentos”, de “galegos e povos vizinhos rivais”, de “crítica de uso e costumes” e “outros contos jocosos e divertidos”.

## **- Características e Simbolismos**

A estrutura básica do conto é, na verdade muito complexa, tal como defendem Aarne-Thompson-Uther no seu sistema, Propp na sua obra “Morfologia do Conto” e muitos outros autores. A estrutura mais simples encontrada pelos vários autores em qualquer tipo de narrativa é constituída por três fases, por isso, e de um modo genérico, pode dividir-se a história em três partes. Na parte inicial, a introdução, faz-se o enquadramento geral da história, apresenta-se o espaço e tempo e as personagens. Na segunda parte, o desenvolvimento, é quando surge uma perturbação ao quotidiano apresentado na parte anterior. O personagem principal vê-se sujeito a ultrapassar o problema e debruça-se sobre a sua resolução. Quando o concretiza dá-se o momento mais delicado da história, o clímax. Com este instante dá-se início à terceira parte, a conclusão. O desafio é superado e retorna tudo à normalidade. É neste momento que é transmitida a moral da história e se reflete sobre a mesma.

O tempo nos contos tradicionais é algo que é muito único. Uma vez que é algo que é contado, apenas faz sentido que a ação se desenrole no tempo passado. O mesmo é sugerido pelo pós-graduado em Letras, Manoel Silva da Universidade Católica de Pelotas, Brasil, na sua tese de pós-graduação: «A fórmula inicial ("Era uma vez..." ou outra equivalente) remete para o passado e, desse modo, funciona como um sinal de que se vai passar do mundo real para um mundo irreal, o mundo da fantasia, onde tudo é possível. Esse mergulho no imaginário termina com a fórmula final: "...e viveram felizes para sempre."»<sup>8</sup> No entanto, o próprio também defende, que o tempo, e o espaço, nestas histórias é sempre vago e limitado e que esse “vago” possibilita que os ouvintes da história se abstraíam mais de onde e de quando se passa a ação para se focarem mais no que está a acontecer. Por outro lado este aspeto “vago” também permite que a história adquira um lado intemporal que a permite passar de geração em geração sem ficar desatualizada. A meu ver, esta é uma das características mais importantes dos contos tradicionais, a sua natureza e capacidade de fluir através do tempo e espaço.

---

<sup>8</sup> SILVA, Manoel (2007) pp. 21

As personagens são, vulgarmente, fáceis de identificar devido as suas características muito próprias que pendem para o bem ou para o mal. Analisemos a história do “Capuchinho Vermelho” segundo as personagens. A menina é normalmente descrita e representada como loira de trancinhas, a sua avó é uma doce velhinha que vive sozinha e desprotegida e que espera os bolinhos da sua neta, curiosamente ambas são mulheres. Todas estas características associamos ao “bem”. No entanto, se pensarmos no personagem que representa o “mal” na história, só por si já é um animal feroz, um lobo, normalmente castanho ou pelo menos de uma cor escura, é descrito como tendo uns dentes grandes, uma boca grande, umas orelhas grandes, todos os sinais de que é um predador. Não faria tanto sentido e causaria uma certa dúvida no público se o lobo simplesmente fosse branco pois o branco é uma cor que associamos ao “bem”. Também não faria tanto sentido se a pessoa a quem a capuchinho tem que entregar a cesta dos bolinhos não fosse a sua velha avó e fosse, em vez dela, por exemplo, o pai da menina. Ambos são seus familiares queridos mas, no entanto, a figura do homem adulto já não remete para a fragilidade de que a avozinha padece e representa, em vez disso, mais uma força e uma autoridade superiores que mudariam o sentido da história. Em vez da moral da história ser que não se deve desobedecer aos adultos e seguir o caminho que nos sugeriram, a moral, se é que teria uma, seria algo como não sair de perto dos adultos porque o mundo está cheio de perigos. Isto supondo que, tal como na história original, a frágil avozinha é comida pelo lobo, nesta versão, seria o pai, um personagem com poder e força, a ser devorado. As personagens são portanto estereotipadas para que sejam facilmente identificáveis e não causem confusões na sua interpretação.

Existem também, nos contos tradicionais, algumas constantes simbólicas. Um exemplo disso é a menção do número três. Este representa a progressão e uma espécie de ciclo mas também é conhecido por invocar a perfeição. Existem uma série de expressões populares de reforçam precisamente esta ideia como a expressão latina “*Omne trium perfectum*” que significa tudo o que vem em três é perfeito, ou o provérbio popular “Três foi a conta que Deus fez” que também antevê o número como algo abençoado e divino e com origem na Santíssima Trindade. Cito então, nada mais, nada menos, do que três contos exemplares nos quais muito facilmente o número é

identificável: “Os três Porquinhos”, “A Cachos Dourados e os Três Ursos” (Robert Southey, 1837), e “Os Três Ratos Cegos” uma *Nursery Rhyme*, ou seja, um conto em cantiga, de origem inglesa, muito usual nos séculos XVII e XVIII. Também o número sete e o número dez são frequentemente invocados por razões muito semelhantes.

Outra constante nalguns contos é a rosa que é um símbolo muito reconhecido por diferentes culturas e religiões e pode representar o amor, a beleza, o sangue ou a democracia. Alguns dos contos em que este símbolo aparece são “A Bela Adormecida” cujo título atribuído pelos irmãos Grimm era “Pequena Roseira-Brava”, “A Bela e o Monstro” (Gabrielle-Suzane Barbot, 1740) ou “Rosa Branca e Rosa Vermelha” (Perrault).

O “beijo” é também um símbolo muito presente nos contos tradicionais, representa a libertação, o despertar e o amor eterno. É facilmente identificado em contos como “A Branca de Neve”, “A Princesa e o Sapo” e novamente “A Bela Adormecida”.



Fig. 10 – Screenshot do filme da Disney “A Princesa e o Sapo” © Globo.com

Uma das características de muitos contos é a de existir uma mulher mais velha do que a protagonista, que se tiver irmãs é geralmente a mais nova, que inveja a sua beleza ou outro atributo e que se torna vilã da história. Como exemplo temos “Cinderela” (Perrault, 1697), “A Branca de Neve” (Grimm) e “Hansel e Gretel” (Grimm).



## PARTE II

### Contos tradicionais em diferentes meios

#### - Reflexão, diferenças e semelhanças:

##### - Na Literatura

Como já referido anteriormente, o primeiro meio de transmissão dos contos tradicionais foi o meio oral. A forma eleita para os registar foi através da escrita. Mesmo antes de Perrault, de Andersen, dos irmãos Grimm e de todo o interesse súbito no estudo deste género de narrativas, já havia registos bastante prévios. O mais antigo de que há registo data de cerca de 1300 aC e, tal como o primeiro jogo de tabuleiro já referido, é também oriundo do antigo Egipto, “O Conto dos Dois Irmãos” é o seu nome. Mas um pouco por todo o mundo surgiram contos tradicionais contados de acordo com a cultura e tradições dos povos que os criaram. Os maias, no continente americano, e o povo da Índia e da China, no continente asiático, são exemplos das mais variadas e díspares culturas que contribuíram para o enriquecimento do conto tradicional.

Até ao século XVII os contos tinham um carácter pesado, cruel e por vezes macabro, no entanto a partir desta data e através de Perrault, intitulado de pai dos contos infantis, passaram a ter não só o carácter, mas também uma escrita mais didáctica e educativa. Em 1697, Perrault publicou uma obra com variados contos de nome “Histórias ou Contos do Tempo Passado com Moraldades” mas que teve um grande reconhecimento, inclusive até aos dias de hoje, através do seu subtítulo “Contos da Mamã Ganso”.

A partir de então a literatura é o grande meio de eleição para transmitir este património popular.

A grande vantagem em relação aos outros meios é que possibilita que se contem mais pormenores e como não é visual não limita a imaginação deixando grande parte da mesma ao critério de cada leitor. Por outro lado não é um meio tão apelativo como os meios mais visuais, sendo que o texto corrido, à partida, já seleciona um determinado público, um público mais interessado no assunto e também mais maduro.

### **- Na ilustração**

Também a ilustração dos contos tradicionais tomou um interesse súbito no século XVII. O referido primeiro livro de Perrault, reconhecido como “Contos da Mamã Ganso”, viria a contar, na edição da obra de 1867, com a colaboração do ilustrador Gustave Doré. E sendo Doré um dos mais brilhantes e bem-sucedidos desenhadores da sua época, acompanhou na perfeição o rigoroso trabalho literário tornando a obra mais interessante e inclusive até possibilitando que também a população analfabeta, através das ilustrações, se interessasse mais pelos livros podendo confirmar o que ouvem por parte de um orador, ou mesmo, na sua ausência, imaginar como seria a história. Apesar de tudo o trabalho de Doré era de extrema minúcia e colocou desde logo a ilustração de contos infantis num alto patamar, no entanto, hoje em dia, com o mercado vastíssimo de livros de contos infantis este patamar pode ter-se desmoronado. A quantidade de ilustradores de contos em todo o mundo é descomunal, havendo certamente uns mais dotados do que outros. A verdade é que hoje contamos com livros de contos tradicionais para todas as idades, e geralmente nas classes etárias mais jovens os contos são quase sempre ilustrados. Muitos dos livros para crianças até aos 8/9 anos são fundamentalmente ilustrações acompanhadas por algumas linhas de texto, também com a finalidade chamar mais a atenção e incentivar à aprendizagem da leitura.





Fig. 11 – “Capuchinho Vermelho”. Gustave Doré.

O caso da ilustração acaba por ser uma faca de dois gumes em termos de abrangência de público. Se por um lado é mais atrativa e acessível do que a literatura, visto que a leitura visual da imagem é algo que nos é inato e não necessitamos de aprender, também nos limita a imaginação pois a história passa a ser representada de uma forma mais concreta orientando-nos para tomar consciência apenas do que o autor selecionou para mostrar.

#### **- Na Arte**

Também na arte o tema dos contos populares é explorado nos mais diferentes métodos, mesmo na contemporaneidade, por artistas como Carol Wainio através da pintura, Anton Solomoukha por meio da fotografia e Taras Polataiko com uma curiosa performance de nome “Sleeping Beauty” em que homens do público são convidados a beijar uma mulher adormecida que ao ser beijada acorda e compromete-se a casar com esse homem, tal como na história de Perrault, que inspirou o artista.



Fig. 12 – “Sleeping Beauty”. Performance de Taras Polataiko. 2012  
Imagem © Museu de Arte Nacional da Ucrânia

Inclusive autores portugueses como é o caso da pintora e artista Paula Rego (1935-) prestam também um tributo aos contos tradicionais. Sobre este tema a artista tem uma série de 25 quadros executados através das técnicas da gravura e água-forte, ambos os processos implicam ser trabalhados em placas metálicas com o auxílio de ácidos produzindo uma espécie de molde com relevos que é depois usado como um carimbo com tinta para produzir gravuras. Esta série tem o nome “*Nursery Rhymes*”, que, como referido anteriormente, é um género inglês de literatura que consiste em versos absurdos (*nonsense*) normalmente cantados. A autora inspirou-se nas histórias que os seus familiares lhe contavam enquanto criança e resolveu tratar o “fantástico” de uma forma realista e dar um rosto ao “medo”. Marina Warner, escritora e mitógrafa, afirma a propósito desta obra que a autora “reinterpretou versos familiares e inocentes com uma mordacidade pós-freudiana”<sup>9</sup> querendo com isto dizer que transforma palavras simples e sem maldade em imagens inconscientemente traiçoeiras e que apelam discretamente a temas não tão inocentes como, por exemplo, a sexualidade. A verdade é que a simplicidade das rimas ofereceu à autora a possibilidade de retirar das mesmas significados múltiplos e de explorar a imaginação para criar as suas obras.

---

<sup>9</sup> REGO, Paula (2001) pp. 12



Fig. 13 – “Hey Diddle Diddle”. Paula Rego. 1989

52x38 cm

“Etching” e “Aquatint”

Analisando os contos tradicionais do ponto de vista da arte podemos concluir que a sua complexidade é mais elevada em termos de intelectualidade e cultura visual do que uma simples ilustração, por muita qualidade gráfica que a mesma tenha. O campo artístico oferece a possibilidade de abranger problemáticas subjacentes ao desenho e outros tipos de representação gráfica. Contudo, o conhecimento e cultura necessários à interpretação das obras artísticas não é de fácil acesso ao público geral limitando-se a uma pequena secção de indivíduos que estudaram arte e/ou estão familiarizados com o confronto que a mesma causa.

## **- Na Banda-Desenhada**

A banda-desenhada é um dos mais eficazes meios para transmitir uma história. Alguns dos autores que fazem o levantamento destes contos optam por este meio para o fazer. Atualmente existem mesmo sítios de internet dedicados aos contos através deste meio. Um exemplo disso é o *site* “*Erstwhile*” que reúne os contos menos conhecidos dos irmãos Grimm, precisamente com o fim de divulgá-los. Também o autor japonês de *manga* Kei Ishiyama dedica uma obra aos contos desses autores, e de nome “*Grimms Manga*”. Em Portugal, e em livro impresso, temos o caso da coleção “Contos Tradicionais Portugueses” (1989) de Jorge Magalhães e Catherine Labey que conta com quatro livros de contos portugueses de variados autores. Cada livro contém contos populares de determinada área geográfica do país, sendo o título do primeiro “Contos de Entre-Douro e Minho”<sup>10</sup>.

Comparando a banda-desenhada com os já referidos meios da Ilustração e da literatura, pode afirmar-se que é um casamento perfeito entre ambas, resultando bem do ponto de vista visual, que é mais atrativo do que apenas leitura, e, no entanto, consegue ter também um conteúdo bem explorado e fundamentado. A grande desvantagem é que tem de ser mais específico para cada tipo público, o texto deve adaptar-se à faixa etária bem como o próprio desenho e técnicas utilizadas.

## **- No Cinema**

O cinema é um meio de excelência e de eleição para contar histórias e os contos tradicionais não são exceção. Em cinema de animação a Disney é perita em explorar e adaptar o tema debruçando-se sobre o público infantil tendo já adaptado dezenas de contos que tiveram um reconhecimento enorme perante o público. Em 2001 surgiu o primeiro de quatro filmes da saga “Shrek”, um caso de sucesso perante públicos de todas as faixas etárias e que conta a história de um ogre e da sua interação num mundo que é o dos contos

---

<sup>10</sup> MAGALHÃES, Jorge e LABEY, Catherine (1989)

de fadas e em que, em teoria, vivem todos os personagens de contos, independentemente da sua origem.



Fig. 14 – Wallpaper oficial do filme “Shrek” com “os três ratos cegos”

No entanto, se prestarmos atenção às estreias dos últimos três anos, e não é preciso ir mais longe, estriaram no grande ecrã filmes como “A Rapariga do Capuz Vermelho” (2011), “A Branca de Neve e o Caçador” (2012) e “Hansel & Gretel: Caçadores de Bruxas” (2013), todos eles baseados em contos tradicionais, já escritos pelos irmãos Grimm, alterando de forma não significativa a história e transmitindo-a de uma forma contemporânea e atualizada a um público não infantil.

Curiosamente, também a história de vida de grandes autores de contos tradicionais foi contada e ficcionada através deste meio. Hans Christian Andersen, no filme de mesmo nome de 1952, é retratado segundo a realidade do que foi a sua vida. No decorrer do filme, são também dadas a conhecer algumas das suas histórias ao público, pelo meio de canções. Identicamente, os irmãos Grimm tiveram direito a um filme em jeito de tributo, também de mesmo nome em 2005, no qual apenas os personagens, a sua localização e pouco mais são verídicas. Todo o filme conta um enredo ficcional em que os dois irmãos salvam a população e as crianças de diferentes contos, que estão desaparecidas, de uma bruxa má, genérica, e com características de vários

personagens, aliás, os personagens presentes em todo o filme pertencem aos mais variados contos escritos pelos irmãos. O filme alicia o espectador a acreditar que os irmãos Grimm viveram aquele momento e que depois escreveram sobre ele, dividindo-o em diferentes contos, mantendo aceso o pensamento de que os contos têm uma base verídica.

Sendo o cinema um meio audiovisual, torna-se bastante apelativo para qualquer tipo de público de qualquer faixa etária, não é à partida necessário que o espectador saiba ler e o objeto é apresentado de uma forma explícita à frente dos seus olhos. Seria, segundo o meu parecer, um dos meios mais eficazes à divulgação de contos tradicionais, se bem que por outro lado é também um meio muito dispendioso e que envolve grandes equipas para o fazer.

### **- Nos Videojogos**

Por fim, mas não menos importante, enuncio o videojogo como meio, também ele muito digno, para dar a conhecer os contos populares. Existe alguma variedade de jogos que contam contos tradicionais. O público mais abrangido é normalmente o infantil embora não seja um mercado naturalmente rentável. Um exemplo deste tipo de jogo é o “*Junior Classic Books and Fairy Tales*” para a consola *Nintendo DS*, que contém contos jogáveis dos mais variados autores adaptados para crianças.

Mas à semelhança do que acontece no cinema, relativamente à adulteração da história, também nos videojogos o mesmo sucede. O motivo é o mesmo, obter mais lucro agradando a públicos cada vez mais exigentes. Manipulando situações, espaços, géneros ou até mesmo o carácter dos personagens para algo que seja mais atrativo para o público, faz com que brote mais interesse, mesmo se o comprador não se interessar por contos tradicionais, comprará o jogo pelos seus outros atributos e acabará por conhecer a história. O *designer* de jogos American McGee (1972-) tem já adaptado, num tom muito próprio, vários jogos desta temática. O mais destacável é “*American McGee’s Grimm* (2008) que funciona por episódios

isolados, cada um correspondente a um conto dos irmãos Grimm. Contudo, este não foi o jogo de maior sucesso, baseado no tema, criado por McGee. O jogo “*American McGee’s Alice*” (2000) e a sua sequência “*Alice: Madness Returns*” (2011), baseados no conto de Lewis Carroll (1832-1898) “Alice no País das Maravilhas” (1865), foram recebidos pelo público com um sucesso grandioso. Toda a história, espaço e personagens não são vistos como na versão original. Na versão de McGee é tudo mais misterioso, escuro, pesado e até sangrento, convergindo nos interesses de um público adolescente contemporâneo, o seu público-alvo.

Mas também existem jogos com adaptações mais clássicas e para todas as idades, é o caso da saga de jogos “*Kingdom Hearts*” (2002-2013) em que personagens de diversos universos se encontram, sendo que muitas delas são personagens de filmes da *Disney* que são adaptações dos contos originais como a Branca de Neve, a Bela Adormecida ou a Pequena Sereia.



## Casos de estudo

### - O caso “Kids Book Maker”

#### - A génese do projeto

O projeto “*Kids Book Maker*” surgiu de uma proposta feita entre duas empresas de origem portuguesa com sede no Porto. A “Porto Editora”, a maior editora de livros em Portugal, propôs à “*AppGeneration*”, uma empresa de desenvolvimento de *softwares* e conteúdo editorial criada especificamente para *smartphones* e *tablets*, que a ajudasse a codificar, em linguagem informática, um projeto de livros interativos para crianças.

Durante cerca de um ano, designers da “Porto Editora” e técnicos informáticos da “*AppGeneration*” trabalharam em conjunto para criar estes livros interativos, porém, esta parceria não correu tão bem como planeado. Cada vez que um *designer* decidia alterar algo, como por exemplo, o posicionamento de determinado personagem no espaço, o informático demorava vários dias para fazer a alteração, uma vez que a codificação informática implica muito mais tempo de trabalho.

Este tipo de situações causava atrasos no progresso do projeto por isso a “*AppGeneration*” alterou o rumo e deu um passo à frente. Decidiram criar uma ferramenta através da qual os *designers* pudessem criar um livro interativo com os seus desenhos e materiais, alterando os parâmetros como a altura do objeto ou a força da gravidade através de barras ajustáveis sem nunca ter de utilizar códigos informáticos.

Através desta ferramenta, a “Porto Editora”, criou até agora a coleção de livros interativos “Os Miúdos”, a qual ainda está a ser continuada.

Foi assim que surgiu o *software* “*Kids Book Maker*”, distribuído gratuitamente, mas, por enquanto, apenas disponível na plataforma *Apple, Mac OS Lion*.



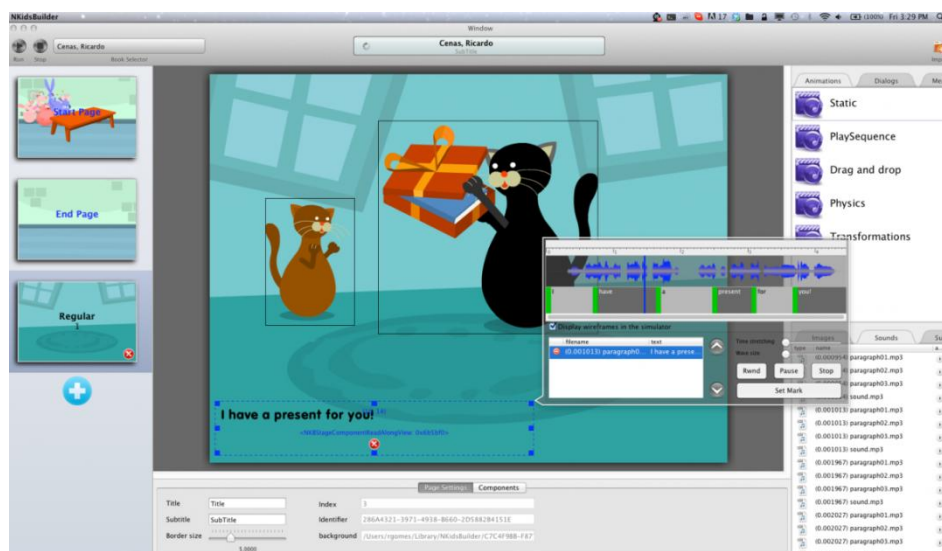


Fig. 15 – Screenshot do interface do programa “Kids Book Maker” © AppGeneration

## - Objetivo e Público-Alvo

O primeiro objetivo imediato da criação deste programa de *software* era de servir os designers da Porto Editora de modo a que, sem terem conhecimentos informáticos e de formatação de aplicações interativas, pudessem controlar todos os parâmetros de uma forma simples e intuitiva. No entanto, acabaram por disponibilizar a ferramenta “Kids Book Maker” ao público geral gratuitamente, cobrando apenas pela publicação e distribuição do objeto final criado através do software. Segundo Eduardo Carqueja, fundador e diretor executivo da “AppGeneration”, o nome da ferramenta talvez tenha deixado de fazer sentido, uma vez que as possibilidades de criação vão muito para além dos livros de crianças, e por isso admite ponderar a mudança do nome de “Kids Book Maker” para simplesmente “Book Maker” ou outro nome mais abrangente.

Através desta ferramenta podem surgir objetos de grande interesse nas diversas áreas, tanto para empresas como para indivíduos isolados, podendo contribuir em meios tão diferentes como a publicidade ou o ensino.

## **- Conclusões e Vantagens**

A utilização desta ferramenta transporta consigo todo um potencial de criação e uma forma inovadora para o fazer.

Inclui características como a sincronização de texto com o som, o que possibilita, entre outras coisas uma leitura acompanhada; admite a interação com objetos e personagens; o uso de *fade in* e *fade out*; animação; sistema de gravidade; inclui também a hipótese de se inserir hiperligações, internas e externas; e a criação de minijogos como a pintura de desenhos ou o jogo da memória. Tudo funciona isto usando imagens e sons provenientes de onde o criador desejar, podendo mesmo ser da sua autoria, dando origem a possibilidades de criação infinitas.

## - O fenómeno “*Angry Birds*”

### - A génese do projeto

O jogo/aplicação móvel “*Angry Birds*” teve origem na empresa finlandesa *Rovio Entertainment*. Foi lançado em 2009 apenas para plataforma *iOS* da *Apple*, mas obteve tanto sucesso que foi rapidamente alargada a *iPhone*, *iPad*, *Android*, *Kindle*, *Mac*, *PC*, *Windows Phone*, e *Windows 8*. Além disso, foram também criados novos níveis temáticos, bem como pequenas variações nos personagens e nas suas “*skills*”. Além do “*Angry Birds*” clássico surgiram então os títulos: “*Angry Birds Seasons*”, “*Angry Birds Rio*”, “*Angry Birds Space*”, “*Angry Birds Star Wars*” e ainda “*Angry Birds Friends*”, que permite interação entre jogadores em redes sociais como o “*Facebook*”, para além do jogo “*Bad Piggies*” que conta com os mesmos personagens mais tem um objetivo diferente e no qual o jogador joga do ponto de vista dos porquinhos e não dos pássaros como em todos os outros jogos.

Então o que é o “*Angry Birds*” e como se joga? Na verdade é muito simples. “*Angry Birds*” é um jogo de plataforma 2D em que existe uma fisga fixa no início de cada nível e onde se junta uma fila de curiosos pássaros zangados. Mais à frente existem construções dos mais diversos materiais; madeiras, vidros, pedras; nos quais estão pousados estranhos e engraçados porquinhos verdes. O objetivo é acertar nos porcos para os fazer desaparecer, acertando-lhes com os pássaros que são lançados através da fisga. Cada espécie diferente de pássaro tem propriedades específicas como ter maior impacto em determinado material e possuir um poder especial (*skill*) como desdobrar-se em três ou lançar um míssil-ovo. Os porcos também são diferenciados consoante o grau de impacto necessário para os fazer desaparecer, porquinhos maiores e munidos de elementos personificadores como, por exemplo, um bigode ou um capacete são mais difíceis de derrotar.

Na prática, para lançar um pássaro, o jogador apenas arrasta o dedo no ecrã puxando o pássaro e fazendo tensão na fisga. Depois de levantar o dedo apenas tem que aguardar que o trajeto tenha sido bem escolhido e clicar novamente em qualquer parte do ecrã no caso de desejar usar o superpoder do pássaro que está a ser lançado. Sem necessitar de uma história complexa

nem mecanismos complicados de controlo, para jogar “*Angry Birds*” basta lançar os simpáticos desenhos contra os outros sem outra razão que não a diversão.

Para além dos jogos, que são acompanhados por uma *cutscene* com um pouco de história no início de cada grupo de níveis, a empresa lançou também uma série de televisão animada, nove livros, todo o tipo de *merchandise*, desde peluches a *pen drives* e uma série de parcerias e promoções, como por exemplo, com a marca coreana *Samsung*, com a sua *SMART TV*, que permite jogar sem tocar no ecrã, através de um sistema de controlo por movimento.

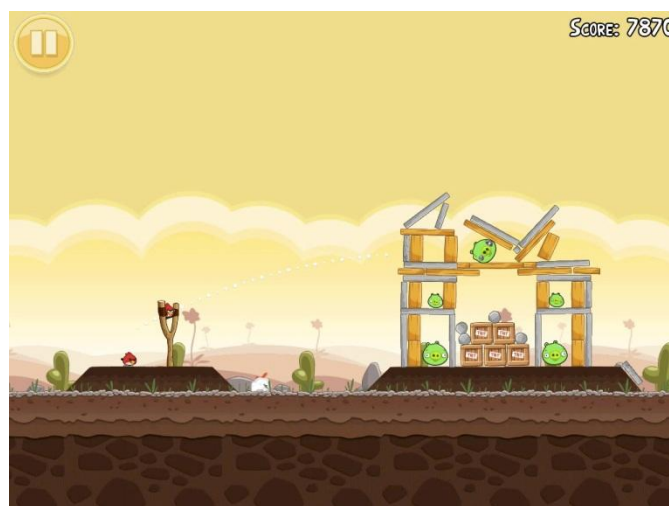


Fig. 16 – Screenshot do Jogo “*Angry Birds*” © Suck My Trend

### - Objetivo e Público-Alvo

George Bray, um internauta, criativo na indústria dos videojogos, escreveu na sua conta do *Twitter* a 22 de Março de 2011:

“Your mobile phone has more computing power than all of NASA in 1969. NASA launched a man to the moon. We launch a bird into pigs.”

(“O seu telemóvel tem mais poder de computação do que toda a NASA em 1969. A NASA lançou um homem para a lua. Nós lançamos um pássaro a porcos.” Tradução Livre)

Esta afirmação leva-nos a refletir sobre o sentido deste tipo de jogos e do seu propósito. “*Angry Birds*” é um jogo categorizado na categoria *E* (*Everyone*) segundo a *ESRB* de fácil acessibilidade e o qual não tem objetivo a

não ser a diversão pura de acertar com personagens resmungonas em (quase) inocentes porquinhos estrábicos.

É, portanto, um jogo divertido e adequado a todas as idades. A história é simples, os porquinhos roubaram os ovos dos pássaros para os comer e os pássaros estão revoltados com a situação por isso querem recuperá-los. Ninguém questiona o porquê de existir uma fisga de grandes dimensões, desproporcionada até do resto do nível, mas também não é preocupante que tudo faça perfeito sentido. O que realmente importa é que o jogador se divirta.

O fato de ser um jogo tão simples e de ser feito para funcionar em plataformas móveis faz com que o tipo de jogador que joga “*Angry Birds*” seja, muitas vezes, um jogador casual que faz um joguinho rápido enquanto espera o autocarro. Ao mesmo tempo em que se torna aliciante resolver o “*puzzle*” do seguinte nível.

### **- Conclusões e Vantagens**

Pode constatar-se que “*Angry Birds*” é um jogo casual, simples, divertido e acessível a todos, utilizável em qualquer lugar. Todos estes ingredientes aliados ao *design* simples e aos personagens, que causam uma empatia direta com o jogador, fizeram com que este jogo se tornasse um dos mais adquiridos de sempre nas plataformas de distribuição de aplicações móveis, e se revelasse uma fórmula de sucesso para uma empresa até então pouco conhecida.

Hoje em dia, são inúmeras as marcas de roupa, brinquedos, eletrodomésticos, etc., que produzem artigos com os famosos personagens do jogo, tendo a sua fama tomado grandes proporções à escala mundial.



## PARTE III

### Projeto

#### - O conto escolhido

O conto escolhido como o protótipo terminado da coleção projetada foi “A Bicha das Sete Cabeças.” incluída na obra “Contos Populares Portugueses” de Francisco Adolfo Coelho. Uma vez que *A Bicha de Sete Cabeças* é um conto muito antigo e tem passado ao longo dos séculos de boca em boca, como muitas das tradições portuguesas, existem muitos autores, conhecidos e anónimos, a narrar o conto de formas diferentes. No entanto a de Coelho pareceu-me a mais indicada para trabalhar uma vez que tem uma leitura acessível e não demasiado básica mas principalmente porque o final é, na minha perspectiva, o que melhor moral transmite.

#### - Resumo

Resumindo a essência da história podemos simplifica-la em sete etapas:

- É apresentado um homem pobre e modesto como sendo o herói, e existe um monstro, a bicha de sete cabeças, que mata uma pessoa cada dia. No dia descrito na história a vítima seria a princesa do reino;
- O homem mata a bicha e retira-lhe as 7 línguas;
- O rei enuncia que dá a filha em casamento a quem matou a bicha;
- Um preto corta as cabeças da bicha morta e leva-as ao rei sendo-lhe concedido o direito de casar com a princesa;
- O herói vai ao palácio para provar que o preto está a mentir e mostra as línguas ao rei;

- O rei manda matar o preto e dá a filha em casamento ao herói;
- O homem não aceita casar com a princesa e não exige nenhuma recompensa em troca pelo seu feito, por ser justo e honesto. O rei dá-lhe então uma medalha e as maiores honras.

Noutras versões da história que não a de Adolfo Coelho o herói casa com a princesa ou fica com parte da herança do rei como recompensa.

### **- Justificação**

Este conto foi selecionado por ter uma grande riqueza de personagens e de situações emocionantes. Também o próprio monstro de que trata a história originou uma expressão popular muito usada: a de chamar “bicho de sete cabeças” a algo que é difícil de solucionar. E uma vez que este projeto se trata de uma tese de mestrado, que para muitos é, com certeza, um verdadeiro bicho de sete cabeças, achei por bem a metáfora de trabalhar sobre este conto, para também eu lhe cortar as línguas e ser digna da medalha que é o grau de Mestre.

### **- Influências**

As principais influências gráficas recaem sobre a banda desenhada e animação japonesa (*manga* e *anime*, respetivamente). A opção pelo estilo japonês deve-se ao fato de ser um produto adaptável a várias faixas etárias, de ser muito expressivo e chamar à atenção pelas manifestações dos personagens e recursos gráficos usados. Para além disso, coincidência ou não, o povo japonês tem muito o culto dos contos tradicionais, que ainda mantém e transmite de geração em geração.

Um dos símbolos mais característicos e decisivos que distingue a *manga* de outros tipos de banda desenhada é os olhos com uma dimensão exagerada, introduzidos por Tesuka Osamu (1928-1989), o criador de “*Astro Boy*”. São usados recursos como flores, pétalas, corações, etc. que servem



para reforçar a felicidade e as emoções das personagens. Nos *mangas* mais violentos são também conhecidos os jatos de sangue estilizados que são uma forma de expressão estética da violência que existe há vários séculos no país. Contudo, não podemos ignorar que agora o Japão é dos países com um dos índices mais baixos de criminalidade do mundo e “se a influência da manga fosse tão negativa, a situação seria inversa. Manga e Anime são coisas sérias no Japão e por isso, são também tratadas com seriedade.”<sup>11</sup>



Fig. 17 – Screenshot da animação japonesa "Karin"

Os personagens são, portanto, tomados como muito flexíveis e as expressões e os recursos usados para demonstrar as emoções seriam impossíveis de acontecer em qualquer outro tipo de representação.

Para a recriação dos personagens também tive outras fontes de influência. O demónio de que o conto fala tem uma simbologia muito trabalhada. A hipótese mais provável da origem da bicha das sete cabeças é uma passagem bíblica do livro do Apocalipse.

“Vi, então, uma Besta que subia do mar. Tinha dez chifres e sete cabeças. Em cima dos chifres havia dez coroas e nomes blasfemos sobre as cabeças. A Besta que eu vi parecia uma pantera. As patas eram de urso e a boca de leão.[...] Uma das cabeças parecia ferida de morte mas a ferida mortal foi curada”<sup>12</sup>

<sup>11</sup> VASCONCELLOS, Pedro. (2006) pp. 46

<sup>12</sup> Bíblia Católica Cristã Apocalipse 13:1

A bicha das sete cabeças é, então, tomada como um demónio criado por Satanás. Porém também na mitologia grega existe monstro semelhante, a Hidra de Lerna. Esta é descrita como tendo um corpo de cão, nove cabeças, e nalgumas versões, sete, cinquenta ou cem cabeças. Apesar do número, uma das cabeças é descrita como imortal. Este monstro é também descrito como tendo um hálito tóxico e venenoso que destrói vida e como tendo uma capacidade de regeneração incrível.<sup>13</sup>

Para adornar a princesa optei por representa-la com alguns dos símbolos e objetos típicos de Portugal como os lenços de Viana do Castelo, o galo de Barcelos, a filigrana portuguesa e, claro, o escudo português. Também o *design* do vestido foi inspirado, e em jeito de tributo, na famosa princesa Zelda da série de jogos da *Nintendo*, *The Legend of Zelda*.

Quanto à aparência do herói da história, um homem pobre e modesto do povo, decidi projetá-lo com uma roupa simples e humilde. Estudei a opção de o mesmo ser um caçador de pau, também conhecido como batedor, para que não recorresse a uma arma de fogo. Mas como o próprio conto refere a espingarda como arma optei dividir o minijogo em três partes e numa delas fazer referência aos caçadores de pau. A razão pela qual preferi abranger este tipo de caça é porque esta atividade, tal como os contos tradicionais, é uma prática antiga e que caiu em esquecimento nos dias de hoje.

---

<sup>13</sup> GRAVES, Robert (1955).

- Logotipos e Ilustrações



Fig. 188 – Logótipo da Coleção



Fig. 199 – Logótipo do Conto “A Bicha das Sete Cabeças”



Fig. 20 – Aspeto geral das capas dos livros da coleção



Fig. 21 – Ilustração do Conto “A Bicha das Sete Cabeças”, para o momento em que o caçador confronta a besta

## - Esquemas do videojogo e explicação dos mesmos



Fig. 22 – Painel Inicial

Este quadro é representativo do painel inicial do jogo. Nele são apresentados uma série de botões acionáveis com o toque. No canto superior esquerdo o primeiro botão, representado por uma colcheia musical, ativa ou desativa o som do jogo ao ser clicado. O botão abaixo dá acesso a um painel de opções do jogo que pode conter ajustes da luminosidade do ecrã, informação autoral ou mudança de linguagem, caso o projeto venha a ser traduzido noutras línguas. Para iniciar o jogo o jogador só tem que clicar sobre uma das três cabeças representativas da dificuldade do jogo. As diferentes dificuldades diferem principalmente nos tempos do jogo e na rapidez dos movimentos da Bicha. Consoante a dificuldade a cor da mesma também é diferente. Durante os próximos esquemas de imagens a Bicha utilizada é a de grau médio.

Quando este painel aparece no ecrã, apenas pode ver-se a paisagem de fundo. Imediatamente surge o logotipo e o texto “A Bicha das 7 Cabeças”. Após alguns segundos surgem então os botões e o respetivo texto para que o jogador selecione o grau de dificuldade pretendido.



Fig. 23 – A Princesa pede Ajuda

Mais uma vez o ecrã torna a apenas mostrar o *background* e em seguida a princesa surge a partir do lado esquerdo. Quando alcança a posição na imagem o balão de fala e respetivo texto aparecem.

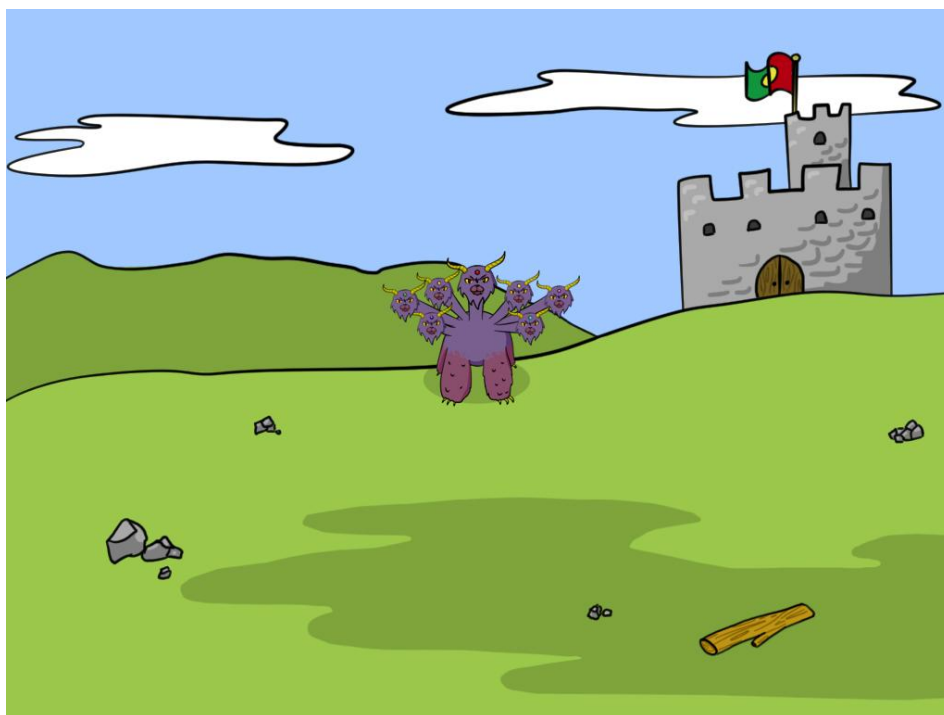


Fig. 24 – A Bicha das Sete Cabeças Aparece

Durante esta fase a Bicha vai se aproximando numa espécie de *stop motion*, desde muito pequena até à posição final. Na imagem ela apenas está a meio do percurso.

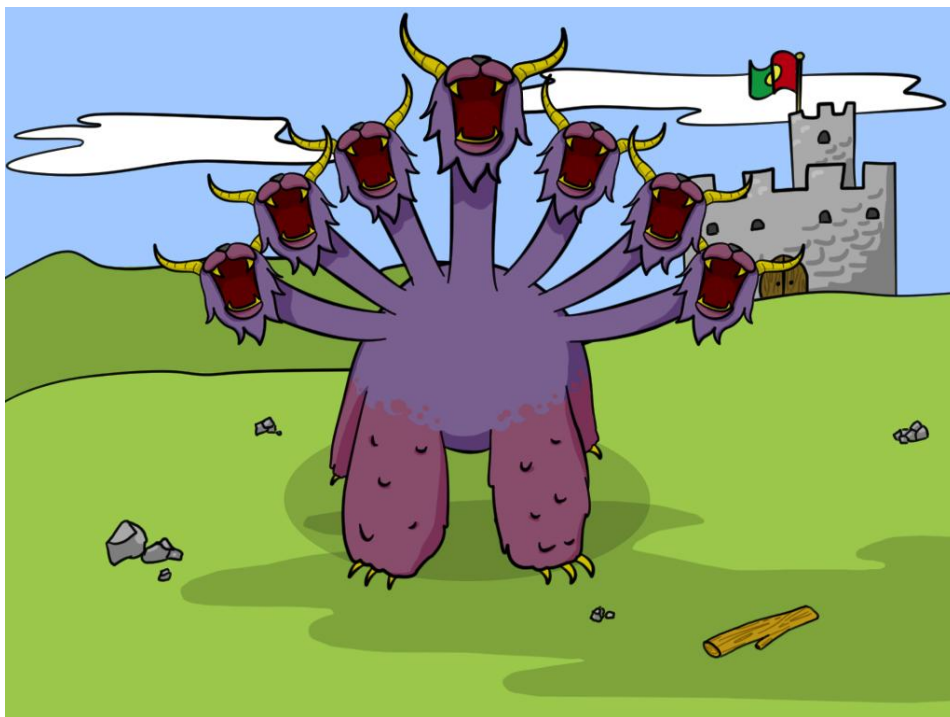


Fig. 25 – A Besta Aproxima-se e Ruge

Após atingir a posição final a Bicha ruge erguendo as suas cabeças.





Fig. 26 – O Caçador Envia os Seus Cães

O caçador surge da direita para a esquerda e, tal como sucedido com a princesa, o balão de fala apenas aparece depois. As cabeças da Bicha ficam serias observando o desenrolar da situação.



Fig. 27 – Os Cães Aproximam-se e Cercam a Bicha

Inicia-se a primeira das três fases da batalha, a fase em que os cães atacam. O Podengo Português, o cão do lado esquerdo, surge da esquerda para a direita. O *Cocker Spaniel*, à direita, surge da direita para a esquerda. O *Beagle*, em baixo, surge de baixo para cima.

Nesta fase as duas cabeças mais à esquerda viram-se para o *Podengo*, as duas mais à direita viram-se para o *Cocker* e as restantes encarregam-se do *Beagle*. As cabeças vão se aproximando dos cães, uma ou mais de cada vez e a diferentes velocidades, consoante o grau de dificuldade escolhido. Quanto mais elevado for o grau mais depressa e com mais frequência elas se aproximam.



Fig. 28 – Os Cães Dominam a Bicha

O deve clicar cos cães para os fazer ladrar e consequentemente afastar as cabeças.

Se um dos cães for atingido dá-se o *Game Over* e o jogador tem de começar de novo.

Esta fase é concluída após um limite de tempo fixo de 1 minuto e 30 segundos.



Fig. 29 – O Caçador Decide Usar a Arma

Terminada a primeira fase, este painel dá início à segunda, a fase do ataque com a espingarda.

Neste painel o caçador surge da direita para a esquerda e, como anteriormente, só depois surge o balão.

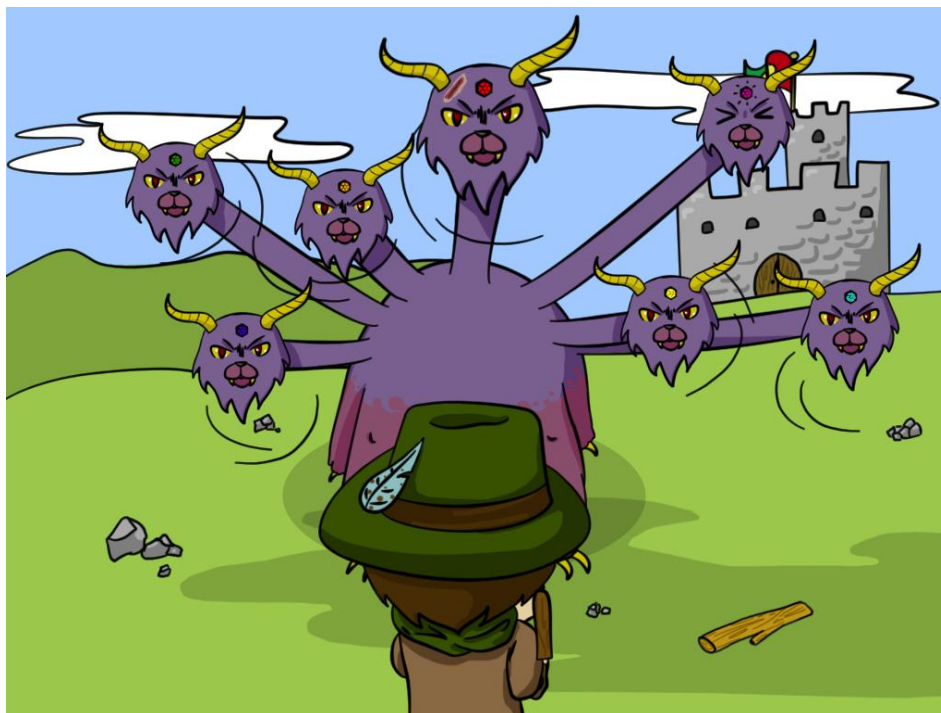


Fig. 30 – O Caçador Dispara sobre os Cristais

Nesta fase o jogador deve acertar nos cristais nas cabeças da Bicha enquanto as mesmas se movimentam, com a velocidade e trajetória variáveis consoante a dificuldade escolhida.

Quando o jogador acerta num cristal a cabeça respetiva fica alguns segundos parada a recuperar como se vê na imagem a cabeça de cristal rosa. Este tempo de recuperação é de 30 segundos para o grau *Fácil*, 15 segundos para o grau *Médio* e 7 segundos para o grau *Difícil*.

Esta segunda fase termina quando o jogador conseguir imobilizar todas as cabeças ao mesmo tempo.



Fig. 30 – A Bicha Ataca o Caçador

Após concluir a segunda fase da luta a cabeça principal, a de cristal vermelho, ataca o caçador. A cabeça vai aumentando de tamanho num *stop motion* rápido, tal como no surgimento da Bicha.



Fig. 31 – O Caçador Fica Desarmado

O caçador é apanhado desprevenido e a sua espingarda é projetada para longe.





Fig. 32 – O Caçador Alcança um Pau

Num ápice o caçador apodera-se do pau que sempre esteve no cenário e inicia-se assim a terceira fase da luta, em que o caçador ataca com o pau.



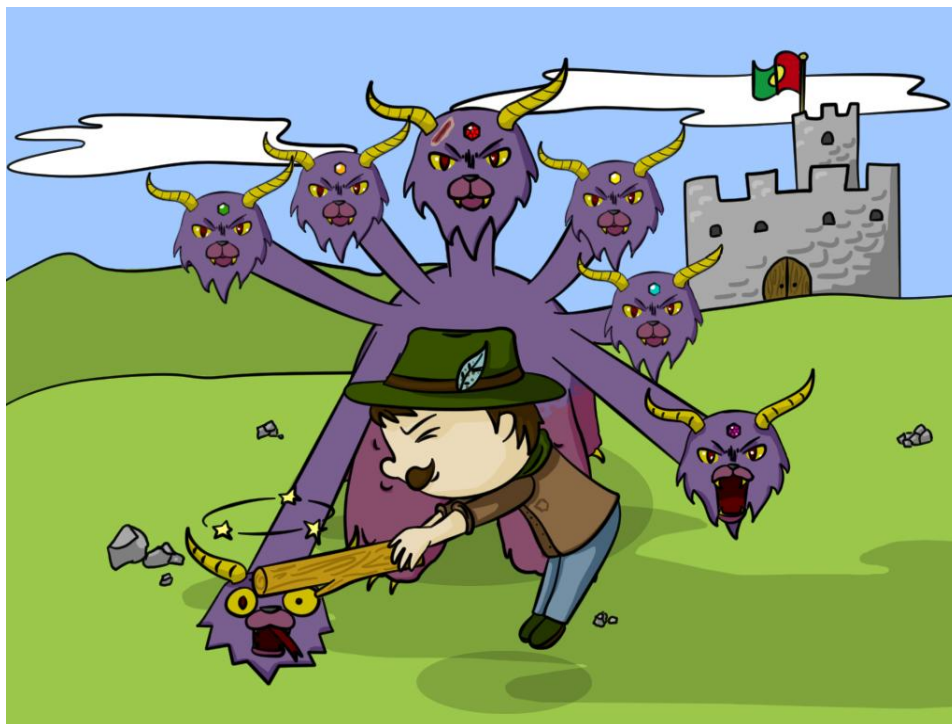


Fig. 33 – O Caçador Ataca Com o Pau

Nesta fase as cabeças vão aproximar-se aleatoriamente da área onde o caçador está, com a velocidade ditada pelo grau de dificuldade.

O caçador deve ser arrastado com o dedo do jogador de modo a desviar-se dos ataques da Bicha mas de modo a que fique perto da cabeça que atacou. Depois de estar perto basta clicar na cabeça para que o caçador a ataque com o pau.



Fig. 34 – As Cabeças vão sendo Derrotadas Uma a Uma

A cabeça principal, de cristal vermelho, deve ser a última a ser atacada pois caso contrário regenera e volta a atacar. As outras vão ficando no chão, no local onde foram atacadas e o seu cristal fica cinzento.



Fig. 35 – A Bicha é derrotada e a Princesa Agradece

No final de derrotar a Bicha a princesa aparece novamente pelo lado esquerdo e agradece ao caçador.

## -Testes e esboços



Fig. 36 – Estudos da Princesa

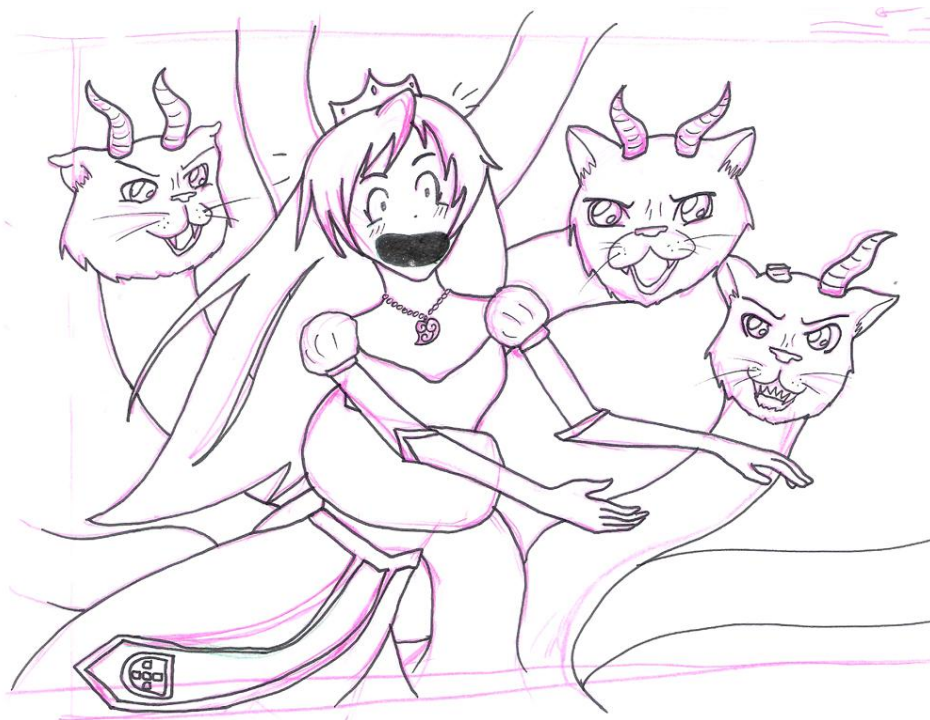


Fig. 37 – Estudos da Princesa

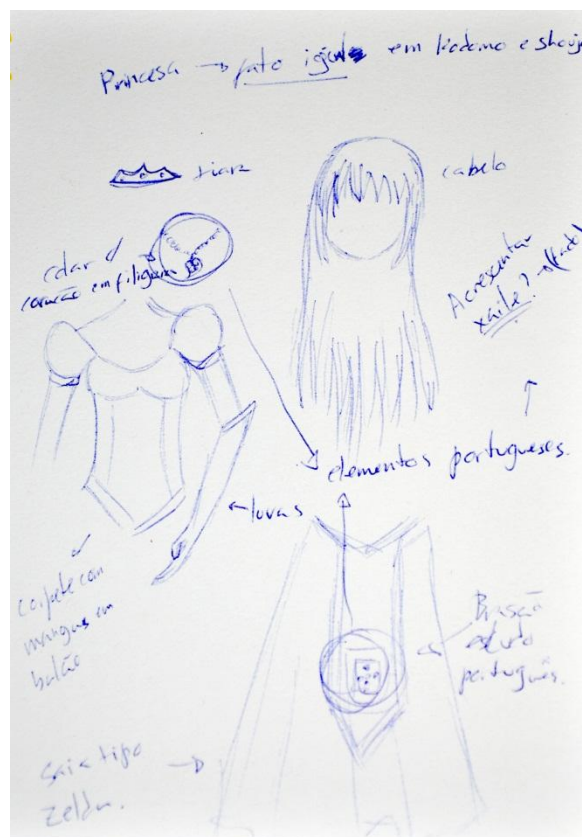


Fig. 38 – Estudos da Princesa



Fig. 40 – Estudos da Princesa



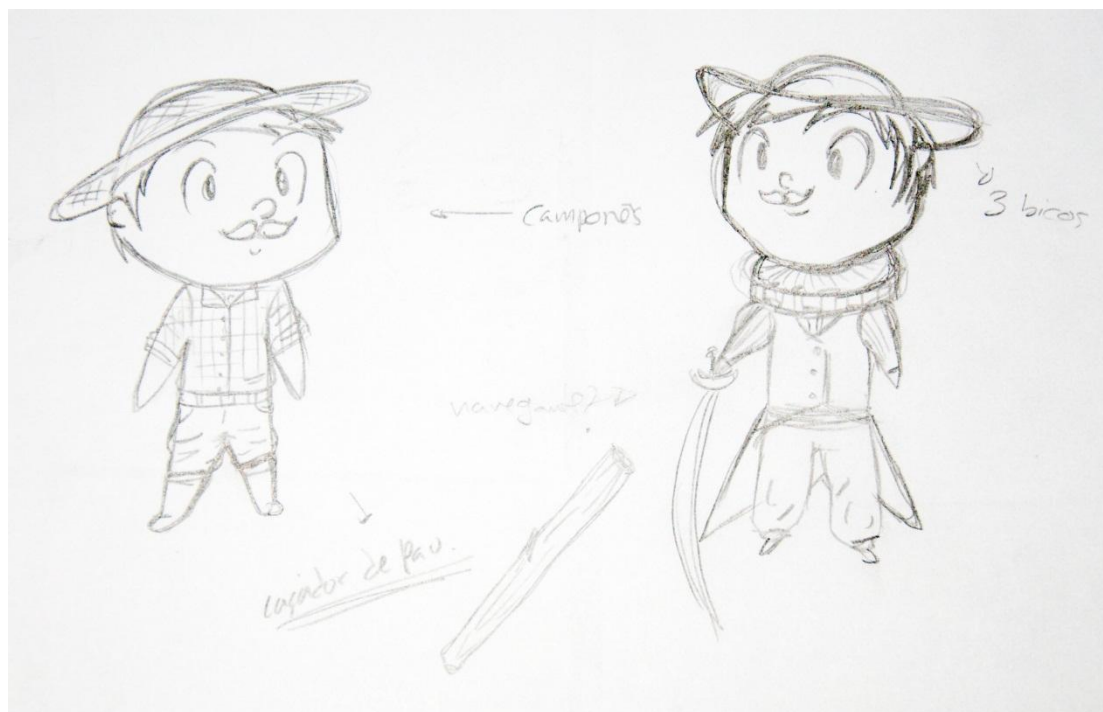


Fig. 39 – Estudos do Herói



Fig. 40 – Estudos do Herói



Fig. 41 – Estudos do Herói



Fig. 42 – Estudos dos Cães

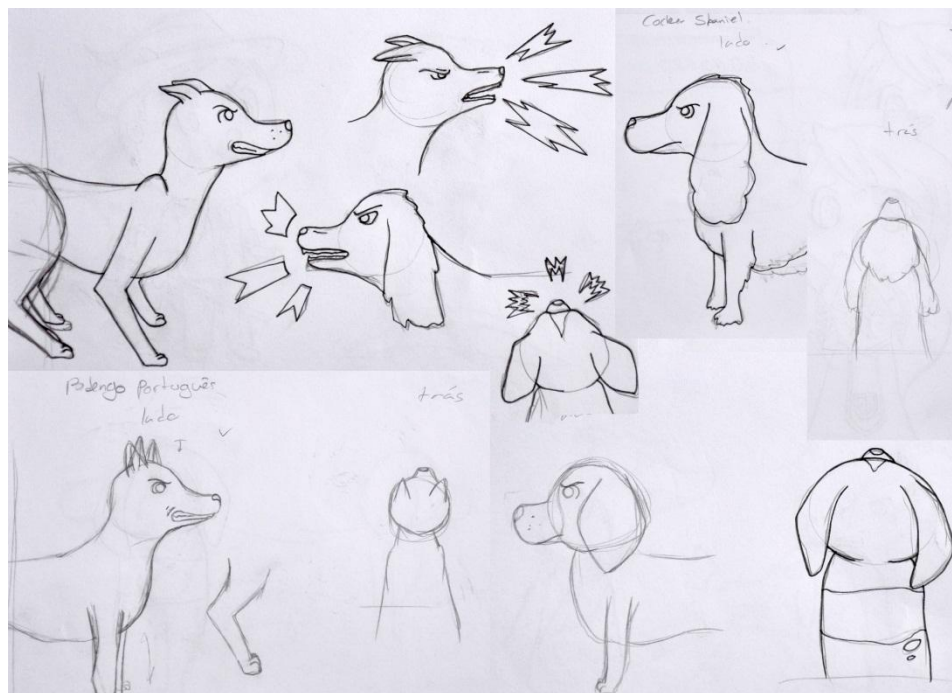


Fig. 43 – Estudos dos Cães



Fig. 44 – Estudos da Bicha de Sete Cabeças



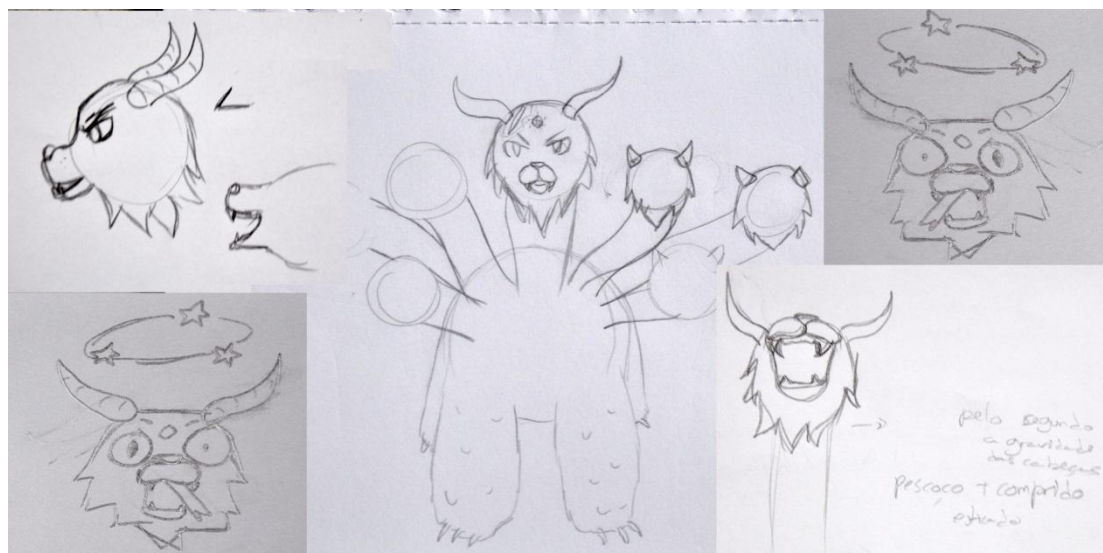


Fig. 45 – Estudos da Bicha de Sete Cabeças



Fig. 46 – Estudos da Bicha de Sete Cabeças

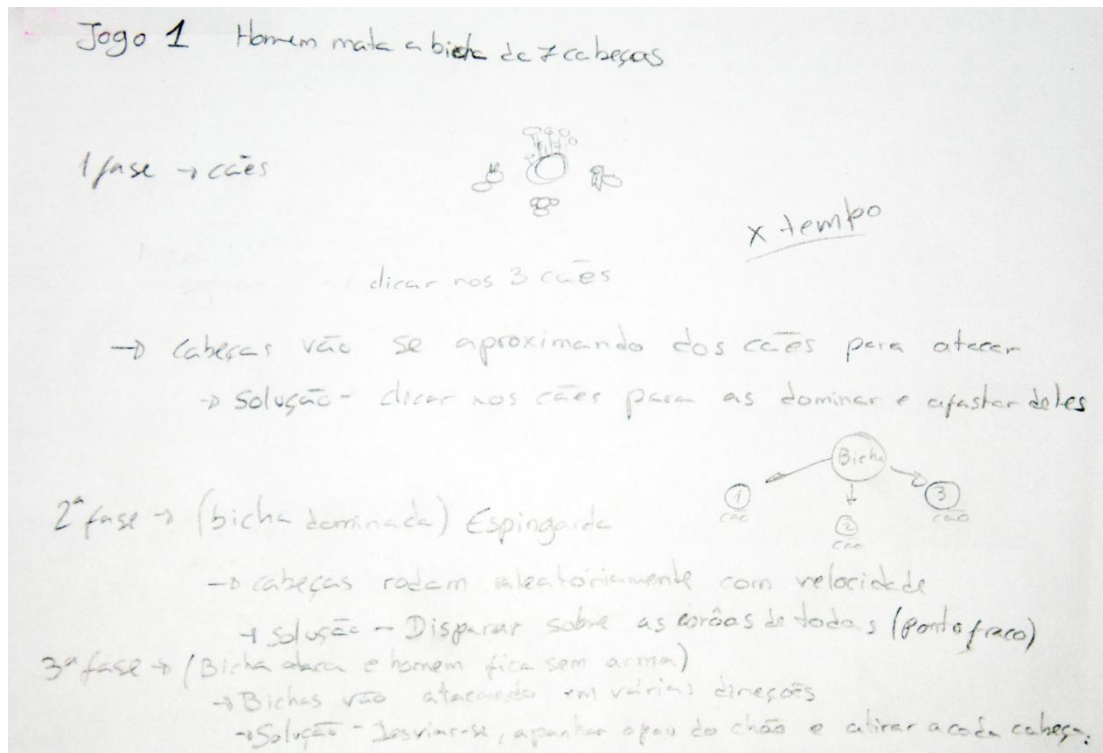


Fig. 47 – Estudos do Jogo

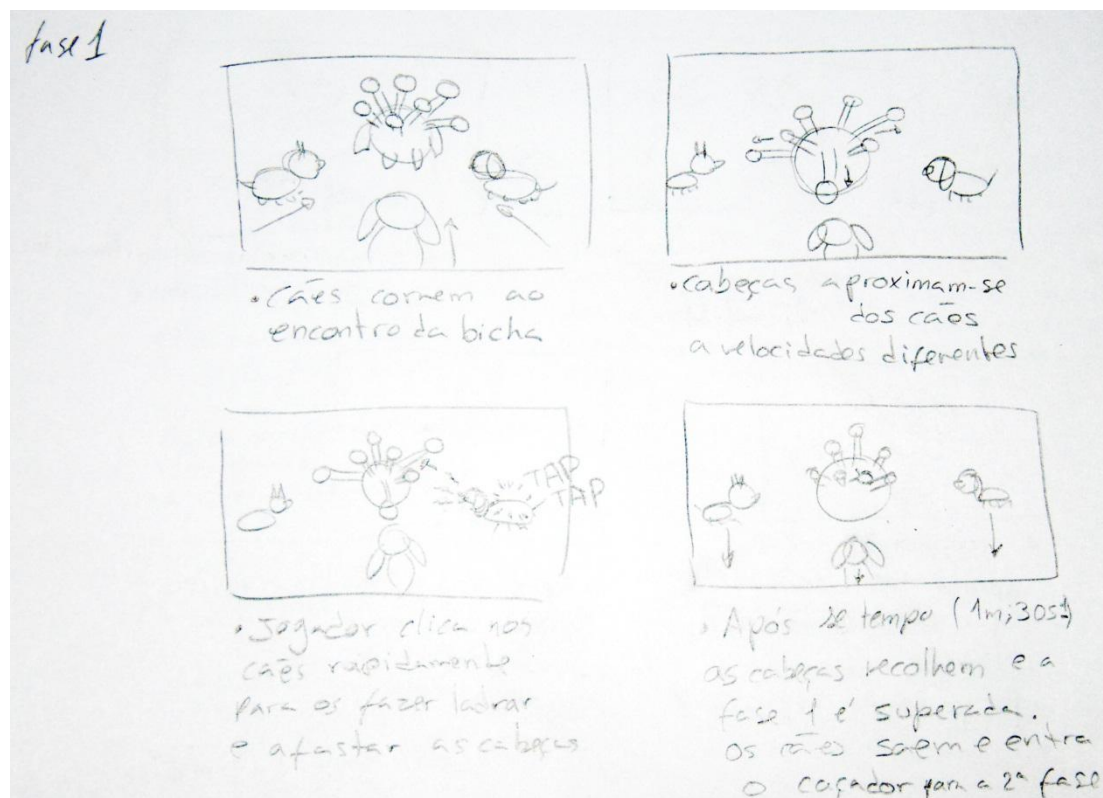


Fig. 50 – Estudos do Jogo

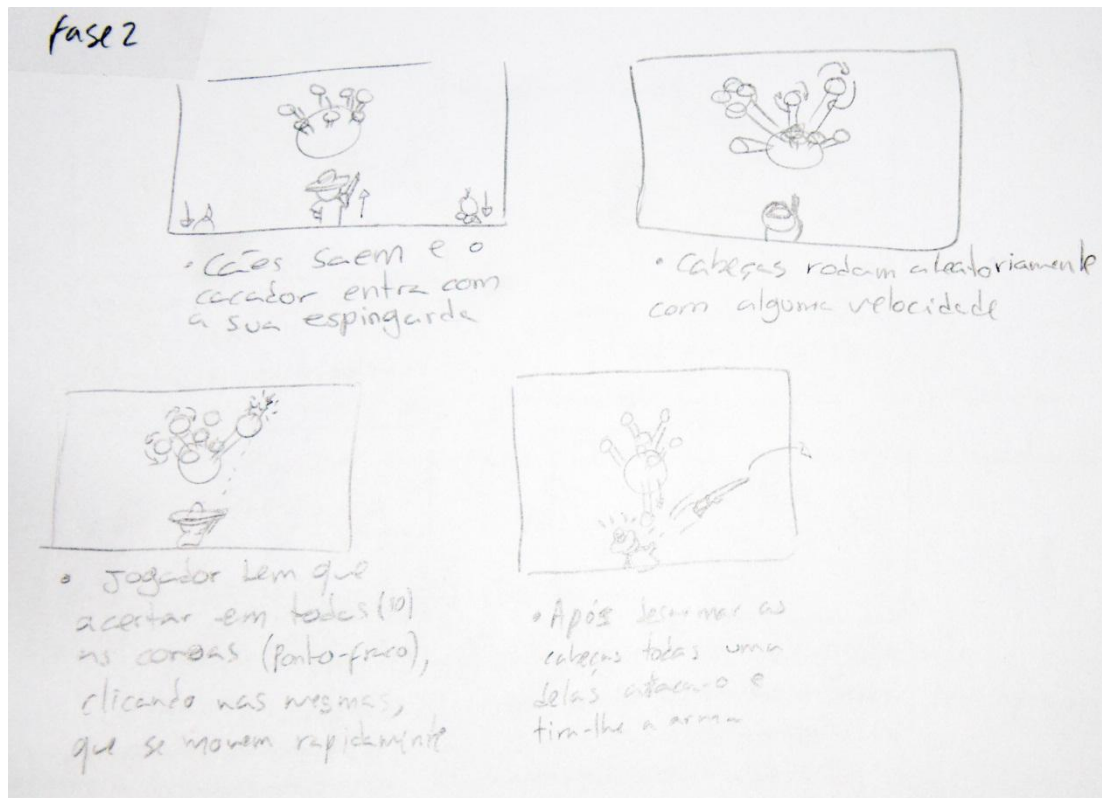


Fig. 48 – Estudos do Jogo

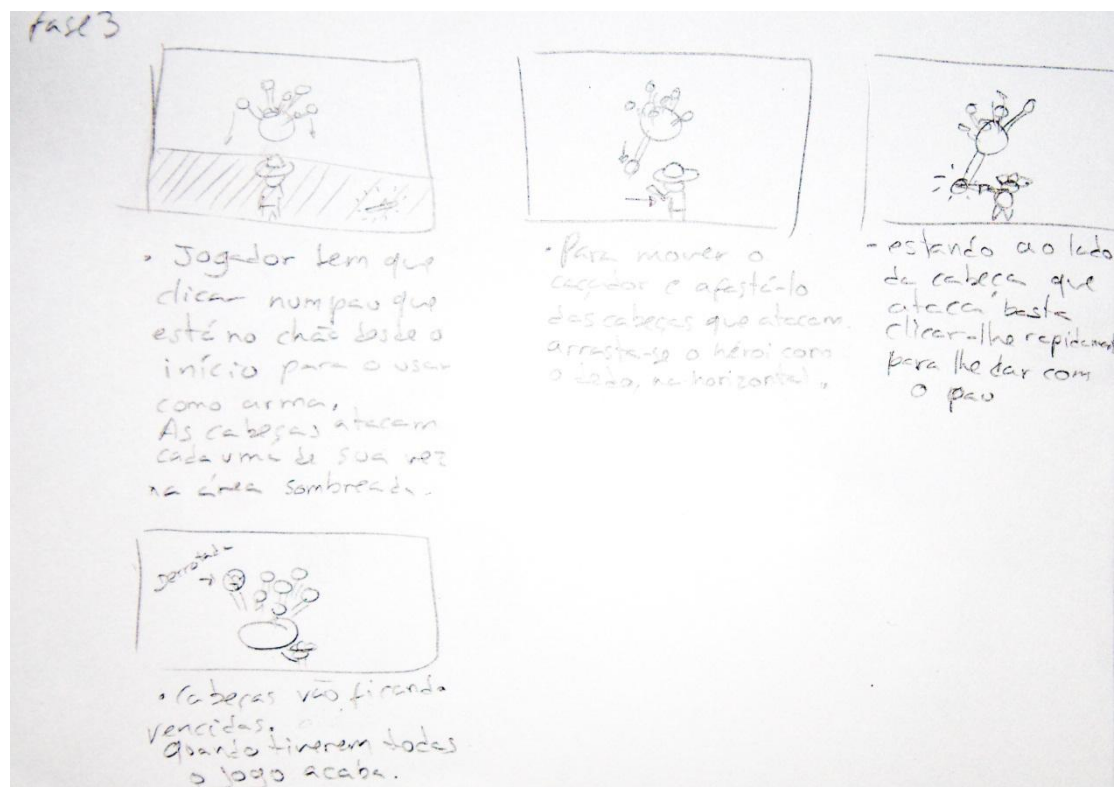


Fig. 49 – Estudos do Jogo



## Bibliografia

COELHO, Francisco Adolfo (1995). *Contos Populares Portugueses*. Lisboa: Publicações D. Quixote

CROW, David (2006). *Left to Right: The cultural shift from words to pictures*. Lausanne: AVA

DUNDES, Alan (1964). *On Game Morphology: A Study of the Structure of Non-Verbal Folklore*. New York Folklore Quarterly

ELIAS, Herlander (2012). *A Galáxia de Anime – A animação Japonesa como New Media*. Universidade da Beira Interior, Livros Labcom

FISCHER, J. L. (1963). *The Sociopsychological Analysis of Folktales*. Current Anthropology

GRAVES, Robert (1955). *The Greek Myths*. Moyer Bell Ltd.

ISHIYAMA, Kei (2007). *Grimms Manga*. Hamburgo: TOKYOPOP Gbhh

KANAZAWA, Kodama. (2011) *Japan Kingdom of Characters*"; exposição, Museu Fundação Oriente

MACHADO, Carlos. (2009) *Processos sócio-educativos dos animencontros: a relação dos grupos juvenis com elementos da cultura midiática japonesa*, Tese de Doutoramento na Pontífica Universidade Católica do Rio de Janeiro, Brasil.

MAGALHÃES, Jorge e LABEY, Catherine (1989) *Contos de Entre-Douro e Minho*. Edições ASA

MELO, João de (2002). *Antologia do Conto Português*. Publicações Dom Quixote

MELLO, Fernando Ribeiro de (2002) *Antologia do Conto Fantástico Português*. Afrodite.

Ministério da Educação (1984). *Antologia do Conto Português Contemporâneo*. Instituto de Cultura e Língua Portuguesa

OLIVEIRA, Ataíde de (2002). *Contos Tradicionais do Algarve Volume I*. Lisboa: Veja Editora

PARAFITA, Alexandre (2001). *Antologia de Contos Populares Vol. 1*. Plátano Editora

\_\_\_\_\_ (2002). *Antologia de Contos Populares Vol. 2*, Plátano Editora

PASTOREAU, Michel (1993). *Dicionário das Cores do Nosso Tempo*. Lisboa: Editorial Estampa

PINHEIRO, Adeílson Antônio Costa. (2008) *Akira de Katsuhiro Otomo: diálogos entre o Mangá e o Animê*. Monografia apresentada ao Instituto de Ciências da Arte. UFPA, Belém.

PROPP, Vladimir (2003). *Morfologia do Conto*. Lisboa: Veja Editora

REGO, Paula (2001). *Rimas de Berço*, Relógio d'Água Editores

ROCHA, Liliana (2011). *Contos e jogos: "pensa e faz tu próprio, estúpido"*. Tese de mestrado em Design na Universidade de Aveiro, Portugal.

RODRIGUES, Maria Adelaide (2010). *Tradição e Modernidade: os Contos Tradicionais nos Meandros das Novas Tecnologia*. Tese de Mastrado em Literatura Portuguesa para a Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro, Portugal.

ROSA, Jorge Martins (2000). *No Reino da Ilusão – Experiência Lúdica das Novas Tecnologias*. Lisboa: Veja Editora

SILVA, Manoel (2007) *Jornalismo e Literatura - uma relação possível*. Tese de pós graduação em Letras na Universidade Católica de Pelotas, Brasil.

VASCONCELLOS, Pedro. (2006) *Mangá-Dô, os caminhos das histórias em quadrinhos japonesas*. Dissertação de Mestrado na Pontífica Universidade Católica do Rio de Janeiro, Brasil.

VILAS BOAS, Armando (2010). *O que é a Cultura Visual?* Porto: AVB

(1993). *Bíblia Católica Cristã*. São Paulo Editora

## Webgrafia

Blog - língua portuguesa, 7º ano - ALVES, António.

<http://linguaportuguesa7ano.blogspot.pt/2009/11/contos-tradicionais.html>  
acedido em 03/11/2012

Listagem e leitura das Nursery Rhymes - EAGLES, Walter Rufus.

[http://www.eaglesweb.com/Mother\\_Goose.htm](http://www.eaglesweb.com/Mother_Goose.htm) acedido em 03/11/2012

Levantamento de autores e obras – LGStudios

[http://literaturalusitana.no.sapo.pt/contos\\_tradicionais.htm](http://literaturalusitana.no.sapo.pt/contos_tradicionais.htm) acedido em  
05/11/2012

Levantamento Teófilo Braga

<http://alfarrabio.di.uminho.pt/vercial/infantil/teofilo.html> acedido em 05/11/12

Registos dos primeiros contos

<http://isquib.xantain.com/articles/what-oldest-known-fairytale> acedido em  
03/01/2013

BD Portugal - BD portuguesa e contos tradicionais

<http://www.bdportugal.info/Comics/index.html> acedido em 03/11/2012

*Erstwhile* - BDs internacionais em “comic”

<http://www.erstwhiletales.com/> acedido em 03/11/2012

Os Contos em Banda Desenhada

[http://www.langandlit.ualberta.ca/archives/vol31papers/Gail\\_DeVos.htm](http://www.langandlit.ualberta.ca/archives/vol31papers/Gail_DeVos.htm)  
acedido em 03/11/2012

Pintura, *Nursery Rhymes* – REGO, Paula.

<http://www.artfund.org/what-we-do/art-weve-helped-buy/artwork/4434/nursery-rhymes>  
acedido em 03/11/12



*Huffpost Arts & Culture* - Notícia sobre exposição “Sleeping Beauty”

[http://www.huffingtonpost.com/2012/08/23/national-art-museum-of-uk\\_n\\_1825259.html](http://www.huffingtonpost.com/2012/08/23/national-art-museum-of-uk_n_1825259.html) acedido em 15/02/13

*Black Square Gallery*, página do artista Anton Solomoukha

<http://blacksquaregallery.com/antonsolomoukha.php> acedido em 15/02/13

O caso Shrek

<http://www.shrek.com/> acedido em 05/11/12

*The Videogame Revoluton* - A origem dos videojogos

<http://www.pbs.org/kcts/videogamerevolution/history/> acedido em 02/01/2013

*Historic Games* - Timeline dos jogos

<http://historicgames.com/gamestimeline.html> acedido em 10/01/2013

*Hongkiat* - A evolução das consolas

<http://www.hongkiat.com/blog/evolution-of-home-video-game-consoles-1967-2011/> acedido em 10/01/2013

*British Museum* - “The Royal Game of Ur”

[http://www.britishmuseum.org/explore/highlights/highlight\\_objects/me/t/the\\_royal\\_game\\_of\\_ur.aspx](http://www.britishmuseum.org/explore/highlights/highlight_objects/me/t/the_royal_game_of_ur.aspx) acedido em 10/01/2013

Revista *Time* – As consolas através do tempo

<http://www.time.com/time/interactive/0,31813,2029221,00.html> acedido em 10/01/2013

*BBC* - Jogos interativos da história

<http://www.bbc.co.uk/history/interactive/games/#ancient> acedido em 10/01/2013

*CSharpBR. G-Sensor- Brinquedo ou Dispositivo poderoso?*

<http://www.csharpbr.com.br/Portal/VisualizarArtigo.aspx?Artigo=52> acedido em 05/03/2013

*HowStuffWorks - Quem inventou os videojogos*

<http://science.howstuffworks.com/innovation/inventions/who-invented-video-games.htm> acedido em 10/01/2013

*RalphBaer – História dos videojogos*

[http://www.ralphbaer.com/video\\_game\\_history.htm](http://www.ralphbaer.com/video_game_history.htm) acedido em 10/01/2013

*The Strong - Brown Box*

<http://www.strong.org/online-collections/icheg/10/110.4140> acedido em 10/01/2013

*Bmigaming - Jogos de Salão* <http://www.bmigaming.com/videogamehistory.htm> acedido em 10/01/2013

*Nintendo*

<http://www.nintendo.pt> acedido em 02/12/2013

*ESRB - Entertainment Software Rating Board*

<http://www.esrb.org/ratings/index.jsp> acedido em 04/01/2013

*The History of Computing Project - Géneros de videojogos por Ted Stahl*

<http://www.thocp.net/software/games/reference/genres.htm> acedido em 13/01/2013

*Gerador de códigos QR Kaywa*

<http://qrcode.kaywa.com/> acedido em 01/03/2013

*“Kids Book Maker” website*

<http://www.kidsbookmaker.com/home> acedido em 20/02/2013

*AppGeneration, software “Kids Book Maker”*

<http://www.appgeneration.com/publi/kids> acedido em 20/02/2013

*Porto Editora, coleção “Os Miúdos”*

<http://www.portoeditora.pt/especiais/colecaomiudoswindows8> acedido em 20/02/2013

*NDrive*

<http://www.ndrive.com/pt-pt> acedido em 27/12/12

*The Game Reviews - Contos tradicionais em videojogos*

<http://www.thegamereviews.com/article-1568-Fairy-Tales-and-Video-Games.html> acedido em 03/11/12

*GameStop - Junior Classic Books and Fairytales (Nintendo ds)*

<http://reviews.gamestop.com/9014/78025/reviews.htm> acedido em 03/11/2012

*Electronic Arts - Alice Madness Returns*

<http://www.ea.com/alice> acedido em 05/11/2012

*Grimm Fairy Tales – Contos dos irmãos Grimm convertidos em joguinhos flash*

<http://www.grimmfairytales.com/en/main> acedido em 05/11/2012

*GameSpot - top dos jogos favoritos para android*

<http://www.gamespot.com/android/games.html?games=popular> acedido em 03/11/12

*PocketGamer - top dos jogos favoritos para android*

<http://www.pocketgamer.co.uk/r/Android/Top+10+Android+charts/feature.asp?c=40767> acedido em 05/11/12

*Angry Birds*

<http://www.angrybirds.com/> acedido em 26/02/2013

*Rovio, Angry Birds*

<http://www.rovio.com/en/our-work/games/view/1/angry-birds> acedido em 26/02/2013

*Review da IGN sobre Angry Birds*

<http://uk.ign.com/articles/2010/02/19/angry-birds-review-2> acedido em 26/02/2013

*Samsung Smart TV e Angry Birds*

<http://www.samsung.com/pt/angrybirds/index.html> acedido em 26/02/2013

*Alcoutim Livre - Caçar com Pau por Gaspar Santos*

<http://alcoutimlivre.blogspot.pt/2013/02/cacar-com-pau.html> acedido em 05/03/2013

*“Evo 4 You” website – “Viewsonic ViewPad 7 VPAD7 Multi-Touch Tablet” por Kevin Ierardi*

<http://www.evo4you.com/?p=336> acedido em 05/06/2013

*The Geeks Club - “Nintendo Wii U to Hit the Store Shelves Soon!” por Abhishek*

<http://www.thegeeksclub.com/27555-nintendo-wii-hit-store-shelves/> acedido em 05/06/2013

*Fórum da IGN – “Beautiful console game!!!” Screenshot do usuário “plaZeHD”*

<http://www.ign.com/boards/threads/beautiful-console-game.452804543/> acedido em 05/06/2013

*Blog Kosplayers – “Dance Dance Revolution”*

<http://kosplayers.blogspot.pt/2011/02/ddr-dance-dance-revolution.html> acedido em 05/06/2013

*Push Square – Review do Jogo “Street Fighter x Tekken”*

[http://www.pushsquare.com/reviews/ps3/street\\_fighter\\_x\\_tekken](http://www.pushsquare.com/reviews/ps3/street_fighter_x_tekken) acedido em 05/06/2013

Zelda.com – Site oficial do jogo “The Legend of Zelda”

<http://www.zelda.com/universe/?ref> acedido em 05/06/2013

Globo.com- “Disney lança nova princesa - confira a evolução das personagens”

<http://g1.globo.com/Noticias/Cinema/0,,MUL1412316-7086,00.html> acedido em 05/06/2013

Suck My Trend – “Scratch and Guess – Game Answers – level 1”

<http://suckmytrend.com/3778/scratch-and-guess-games-answers-level-1/>  
acedido em 05/06/2013

## Filmografia

Hans Christian Andersen; Charles Vidor; Samuel Goldwyn prod., 1952

“Hércules”; Ron Clements e John Musker; Walt Disney Pictures, 1997

Shrek; Andrew Adamson e Vicky Jenson; Jeffrey Katzenberg, Aron Warner e John H. Williams prod., 2001

Os Irmãos Grimm; Terry Gilliam; Daniel Bobker e Charles Roven prod., 2005

A Rapariga do Capuz Vermelho; Catherine Hardwicke; Alex Mace, Jennifer Davisson Killoran e Julie Yorn prod., 2011

A Branca de Neve e o Caçador; Rupert Sanders; Joe Roth e Palak Patel prod., 2012

Força Ralph; Rich Moore; Clark Spencer prod., 2012

Hansel & Gretel: Caçadores de Bruxas; Tommy Wirkola; Will Ferrell, Adam McKay e Kevin Messick prod., 2013